



LAHDEN AMMATTIKORKEAKOULU
Lahti University of Applied Sciences

ROOLIPELIN SUUNNITTELU JA TOTEUTUS RPG MAKER VX ACE -OHJELMALLA

LAHDEN
AMMATTIKORKEAKOULU
Tekniikan ala
Mediatekniikan koulutusohjelma
Tekninen visualisointi
Opinnäytetyö
Kevät 2014
Aino Tunkkari

Lahden ammattikorkeakoulu
Mediatekniikan koulutusohjelma

TUNKKARI, AINO: Roolipelin suunnittelu ja toteutus RPG Maker VX Ace
-ohjelmalla

Teknisen visualisoinnin opinnäytetyö, 51 sivua

Kevät 2014

TIIVISTELMÄ

Tämä opinnäytetyö käsittelee sitä, miten itsenäisesti voidaan toteuttaa tietyn peli-genren peli. Tässä nimenomaisessa työssä tavoitteena on tehdä teoriassa roolipeli käyttäen sen valmistukseen soveltuvaa edullista ohjelmaa.

Opinnäytetyön alkupuolella esitellään lukijalle roolipelin idea ja se, mitkä ovat kyseisen pelityypin tunnusomaiset piirteet. Lisäksi esitellään lyhyesti yksi esimerkkipeli roolipeleistä. Tämän jälkeen esitellään roolipelien tekemiseen kehitetty ohjelma ja sen keskeisimmät komponentit.

Alun taustoituksen jälkeen siirrytään suunnittelemaan runkoa pelille ja käydään läpi tärkeimpiä huomioon otettavia asioita. Suunnittelun jälkeen lähdetään toteuttamaan itse peliä teoriassa tähän suunnitellulla ohjelmalla. Lopuksi vielä viimeistelyosiossa kerrotaan mitä kannattaa tarkistaa läpi ja missä valmis peli on mahdollista julkaista.

Asiasanat: roolipeli, RPG, pelisuunnittelu

Lahti University of Applied Sciences
Degree Programme in Mediatechnology

TUNKKARI, AINO: Roolipelin suunnittelu ja toteutus RPG Maker VX Ace
-ohjelmalla

Bachelor's Thesis in technical visualization 51 pages

Spring 2014

ABSTRACT

The subject of this thesis is how to create a game of a certain genre by yourself. This thesis introduces the reader to the making of a role playing game with reasonably priced software designed for role playing games.

In the beginning of thesis the reader is introduced to the idea of a role playing game and to the main components that make a game a role playing game. In addition there will be a short example of one RPG to enlighten the subject more clearly. After that the thesis tells about the software created to make RPGs and its main components.

The other part will be the designing of the game that takes the reader through the process step-by-step. After the designing process the thesis moves on to the making of the game in theory with the program introduced earlier on. Final step will tell about finishing the game by giving all parts a check and fixing errors, and about publishing one's game.

Key words: role playing game, RPG, gamedesign

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	1
2	YLEISTÄ ROOLIPelistÄ	2
2.1	Roolipelien historia	2
2.2	Roolipelin peruselementit	5
2.3	Esimerkki roolipeleistä: Fallout	7
3	RPG MAKER VX ACE	9
3.1	Yleistä ohjelmasta	9
3.2	Eri komponenttien esittely	10
3.2.1	RGSS3	10
3.2.2	Tietokanta	11
3.2.3	Karttaeditori	12
3.2.4	Tapahtumat	13
4	ESIMERKKIPELIN SUUNNITTELU	14
4.1	Pelin ydin ja kuvaus	14
4.2	Kohderyhmä	16
4.3	Taustatarina ja alkutilanne	20
4.4	Pelimaailma	23
4.5	Pelikokemus	24
4.6	Käyttöliittymä	26
4.7	Ominaisuudet ja objektit	27
5	ESIMERKKIPELIN TOTEUTUS	28
5.1	Kartan tekeminen	28
5.2	Hahmojen luonti	32
5.3	Varusteet ja muut objektit	38
5.4	Taistelumeکانikka	40
5.5	Oman grafiikan tuominen	44
6	ESIMERKKIPELIN VIIMEISTELY	47
6.1	Pelin testaus ja virheiden korjaus	47
6.2	Julkaisu	48
7	YHTEENVETO	49
	LÄHTEET	50

1 JOHDANTO

Tietokoneilla ja muilla laitteilla pelaaminen on nykyään yksi suosituimmista tavoista kuluttaa aikaa ja harrastaa joko yksin tai muiden kanssa. Erityyppisiä pelejä on laidasta laitaan muutaman minuutin minipeleistä useita kymmeniä tunteja vaativiin seikkailuihin. Pelit voivat keskittyä enemmän toimintaan tai rakenteluun, mutta myös tarinankerrontaan ja elämysten tarjoamiseen.

Roolipelien historia lähtee liikkeelle ammuin harjoitusvälineinä käytetyistä sotastrategiapeleistä, joihin fantasia astui mukaan 1970-luvulla (Schick 1991, s. 17.). Roolipelit ovat lautapelejä, jotka sijoittuvat usein keskiaikaiseen ympäristöön. Pelaajilla on kullakin oma hahmonsa, jolle pelaaja on määritellyt tietyt ominaisuudet ja varusteet. Näillä hahmoilla liikutaan lautapelin ja sääntökirjan tarjoamassa ympäristössä suorittaen erilaisia vastaantulevia tehtäviä.

Nykyiset tietokoneella pelattavat roolipelit eivät ole näiden lautapelien suoranaisia jälkeläisiä, sillä niistä usein puuttuvat mielikuvituksen ja valinnanvapauden tarjoamat mahdollisuudet. Roolipeleiksi kutsuttaviin tietokonepeleihin liitetään usein varusteiden päivittäminen, mahdollisuus luoda oma hahmo tai valita valmis ja kokempisteiden kerääminen. Yleensä peleissä esiintyy myös sivutehtäviä pääjuonen lisäksi sekä omien varusteiden ja myös ruokien valmistamista.

Tässä opinnäytetyössä tutustutaan roolipeleihin ja niiden maailmaan. Työssä esitellään lisäksi yksi roolipelaajien suosiossa oleva pelimoottori, jolla kuka tahansa innokas harrastaja pääsee kokeilemaan roolipelin luomista. Lisäksi käydään läpi ohjelman toimintoja, joita sitten sovelletaan käytännön osuudessa.

Teoreettisessa osuudessa keskitytään ensiksi itse pelin suunnitteluun ja tärkeimpiin huomioon otettaviin seikkoihin, kuten tarinan runkoon, pelimaailman henkilöihin ja ympäristöön, jossa hahmot liikkuvat. Suunnittelun jälkeen pelistä toteutetaan lyhyt teoreettinen demo, joka tehdään opinnäytetyössä esitellyllä ohjelmalla. Lopuksi käydään läpi myös viimeistelyyn kuuluvat vaiheet, kun peli on valmis julkaistavaksi.

2 YLEISTÄ ROOLIPelistÄ

Tässä luvussa tutustutaan ensiksi siihen, mistä roolipelit ovat kehittyneet. Lisäksi tarkastellaan sitä, miten tietokoneella pelattavat roolipelit ovat tästä genrestä ponnistaneet ja onko näillä enää mitään yhteistä pohjaa lautapelien kanssa. Myöhemmissä luvuissa kerrotaan tyypillisimmistä elementeistä, joita roolipeleihin liitetään, ja esitellään yksi esimerkkipeli.

2.1 Roolipelien historia

Nykyisten roolipelien pohja lähtee yhteisöllisestä tarinankerronnasta, vanhan ajan sotastrategiapeleistä ja 1960-luvun tapahtumista. Yksi tunnetuin yhä nykypäivänäkin pelattu sotapeli on shakki, jossa vastustajat siirtävät vuorotellen joukkojaan tarkoituksena voittaa toisen armeija. (Schick 1991, s. 17.)

Yksityisiä sotapelejä oli pelattu jo 1700-luvulta lähtien, mutta vuonna 1915 tuli yleiseen käyttöön sotapelisäännöstö nimeltään Little Wars, jonka kirjoitti H. G. Wells. Lisätäkseen realismin tunnetta Wells suositteli pelissä käytettäväksi pelimerkkien sijaan miniatyyrikokoisia sotilaita. Käytettiinpä mitä merkkejä hyvänsä, pelien ideana oli simuloida historiaa ja taistella historialliset taistelut uudelleen, käyttäen melko tarkkoja sääntöjä. (Schick 1991, s. 17.)

Ensimmäinen kaupallinen sotapeli Tactics ilmestyi vuonna 1953, jonka suunnitteli Charles Roberts. Kyseinen peli ei saavuttanut kovin suurta suosiota, mutta sen jälkeen ilmestynyt Gettysburg herätti yleisön kiinnostuksen. Erilaiset sotapelit olivat hyvin suosittuja niin Englannissa kuin Yhdysvalloissakin 60- ja 70-luvuilla. Tuon ajan sotapelit loivat hyvän markkinaraon sen jälkeen ilmestyneille ensimmäisille roolipeleille. (Schick 1991, s. 17.)

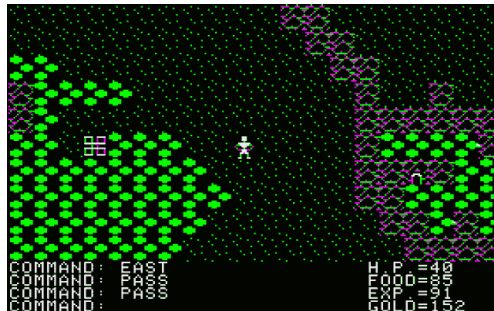
Sotapelin ja roolipelin ero piilee siinä, että sotapelissä pelaaja ohjaa armeijaa tai kansakuntaa, mutta roolipelissä vain yksilöä tai pientä yksilöjoukkoa. Roolipelissä historia väistyy antaen tilaa fantasialle ja mielikuvitukselle. Roolipelin joustavammat säännöt mahdollistavat monenlaisen toiminnan ja näin ollen pelaaja kykenee luomaan yksilöllisen hahmon, johon hän voi samastua. (Schick 1991, s. 18.)

Ensimmäinen varsinainen roolipeli syntyi vuonna 1974 Yhdysvalloissa. Gary Gygax, joka oli kiinnostunut sotapeleistä, kirjoitti yhdessä Jeff Parrenin kanssa sotapelisäännöstän nimeltä Chainmail, joka julkaistiin vuonna 1969. Samoihin aikoihin Dave Ameson loi peliä, joka sisälsi keskiaikaisia seikkailuja linnan tunneleissa ja joitakin hirviöitä, kuten lohikäärmeen. Gary Gygax ja Dave Ameson lähtivät tältä pohjalta kehittämään yhteistä peliä. Gygaxin perustama yhtiö TSR Hobbies Inc. julkaisi ensimmäisen kaupalliseen myyntiin tarkoitetun roolipelin nimellä Dungeons & Dragons, alkuperäiseltä nimeltään The Fantasy Game. Peliä oli aluksi tarjottu isommille pelejä julkaiseville yrityksille, mutta se hylättiin. Julkaisemisen jälkeen meni lähes vuosi ennen kuin ensimmäiset tuhat peliä oli myyty, mutta ajan saatossa pelin suosio lähti huimaan nousuun. Vuonna 1979 pelaajia arvioitiin olevan lähemmäs 300 000. (Schick 1991, s. 19-23.)

Roolipeliharrastus kasvatti nopeasti suosiotaan, ja markkinoille alkoi tulla pian myös muita pelejä. Ensimmäiset pelit keskittyivät maailmaltaan eurooppalaisen keskiaikaan ja science fictioniin, mutta myös muita aiheita otettiin käyttöön jo 70-luvulla. Roolipelaamisesta tuli tämän jälkeen hyvin suosittua ympäri maailmaa. Myös erilaisia oheistuotteita ja lisäosia kehittyi alkuperäisten pelien jatkoksi, kuten esimerkiksi vuosina 1983-84 Yhdysvalloissa esitetty Dungeons & Dragons -piirrossarja. (Schick 1991, s. 23.)

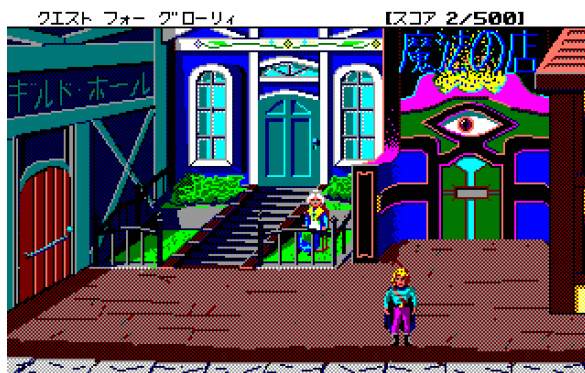
Tietokoneelle ja muille alustoille suunnatut roolipelit ovat eräänlainen jatke alkuperäisille lautapeleille, joissa esiintyy roolipeleistä tuttuja elementtejä kuten hahmon taitojen kehittäminen. Sitä, milloin ensimmäinen tietokoneelle suunnattu roolipeli syntyi, on vaikea määrittää, mutta sen suuntaisia pelejä kehiteltiin opiskelijatöinä jo 70-luvun puolivälissä. Näissä ensimmäisissä peleissä oli mahdollista luoda hahmo, jolla oli tietyt ominaisuudet pelin alussa. Usein seikkailut keskittyivät luolastoon tai niin kutsuttuihin tyrmiin, jossa taisteltiin erilaisia vihollisia vastaan. Taistelut ja erilaiset varusteet kehittivät hahmon ominaisuuksia paremmiksi, ja viholliset muuttuivat sitä vaikeammiksi, mitä enemmän tasoja hahmo oli saavuttanut. (Barton 2007a.)

Vuosikymmenien saatossa roolipelit kehittyivät edelleen saaden erilaisia lisäominaisuuksia, kuten perspektiivin vaihtuminen riippuen siitä, oltiinko luolastossa vai maan pinnalla matkaamassa kaupungista toiseen. Myös grafiikat kehittyivät hui-maa vauhtia, ja 80-luvulla nähtiinkin jo ensimmäisiä laattagrafiikoita, kun kuvassa 1 näkyvä Ultima I: The First Age of Darkness ilmestyi. Laattapohjainen grafiikka vei vähemmän tilaa ja antoi näin tilaa luoda laajoja, värikkäitä ympäristöjä. (Barton 2007a.)



KUVA 1. Esimerkki grafiikoista, Ultima I (Wikipedia 2011.)

Estetiikka ja pelien yleinen ulkoasu kehittyivät edelleen 90-luvulla tuottaen toinen toistaan värikkäämpää pikseligrafiikkaa, kuten kuvassa 2. Tämä johti valitettavasti siihen, että tarinat, joiden tehtävänä oli kuljettaa peliä eteenpäin, jäivät taka-alalle roolipeleissä joksikin aikaa. Toinen suuri harppaus oli reaaliaikaisen 3D-toiminnan kehittyminen, joka mahdollisti myös reaaliaikaiset taistelut vuoropohjaisten taistelujen sijasta. Ensimmäisen persoonan kuvakulman lisäksi myös kolmannen persoonan kuvakulmasta kuvattuja roolipelejä ilmestyi valtavasti. Nämä olivat yleensä isometrisestä perspektiivistä kuvattuja, jolloin pystyttiin hyödyntämään kevyempää laattagrafiikkaa. (Barton 2007b.)



KUVA 2. Esimerkki 90-luvun grafiikoista (Moby Games 2014.)

Suurin ongelma 90-luvun puolivälin jälkeen ilmestyneissä peleissä oli niiden sisältämät virheet, jotka saattoivat joskus jopa tehdä pelistä käyttökelvottoman. Ongelmana oli, että koodaajia oli yhden henkilön sijaan monta erikoistunutta tekijää. Näistä jokainen ensin työsti oman alueensa koodista, minkä jälkeen kaikkien tuotokset paketoitiin yhdeksi kokonaisuudeksi. Joskus tällä menetelmällä tuotettu koodi toimi, mutta useimmiten tulos ei toiminut. Roolipelien pelaajista löytyi usein kuitenkin innokkaita harrastajia, jotka tekivät korjauspaketteja viallisiin peleihin pelin valmistajan lisäksi ja jakoivat näitä muille pelaajille eri foorumeilla. (Barton 2007b.)

2000-luvun alkupuolella tulivat lopulta markkinoille ensimmäiset 3D-grafiikkaa käyttävät pelit. Myös roolipeli itsessään oli tähän mennessä kokenut valtavia muutoksia. Ne omasivat vielä ensimmäisistä peleistä tuttuja hahmon muokkaukseen ja varustamiseen keskittyviä osia, mutta pääpaino oli siirtynyt varsinaisesta tarinasta enemmän toimintaan ja vihollisten kukistamiseen. Perinteistä roolipeliä ei enää ollut varsinaisesti olemassa, vaan se sulautui yhteen osaksi monia eri peligenrejä. (Barton 2007c.)

Nykypäivänä itsekseen pelattavat roolipelit ovat muutoinkin saaneet väistyä Internetissä pelattavien roolipelien ja muiden roolipelin elementtejä hyödyntävien pelien tieltä. Tähän on johtanut nettiroolipelien sekä muiden pelien tarjoama mahdollisuus kohdata muita oikeita pelaajia peliympäristössä pelkän tekoälyn sijaan. Roolipelit ovatkin tässä kohtaa ottaneet askeleen takaisin kohti alkuperäisiä lautapelejä, joita pelattiin yhdessä kaveriporukalla omilla hahmoilla. (Barton 2007c.)

2.2 Roolipelin peruselementit

Tietokoneroolipelissä pelaajalla on yleensä ohjattavana yksi tai useampia hahmoja. Hahmot voivat olla kokonaan itse luotuja tai valittu valmiiden hahmojen joukosta. Voi olla myös niin, että peli määrittää pelaajalle heti alussa valmiin hahmon, jolla pelata. Päätaavoite näissä peleissä on erilaisten tehtävien suorittaminen. Onnistuneesta suorituksesta pelaaja palkitaan kokemuspisteillä ja muilla mahdollisilla asioilla, joiden avulla hahmojen ominaisuuksia ja varusteita voidaan kehittää. Roolipeleissä on yleensä laaja maailma, jota tutkitaan ja jossa suurin osa ajasta taistellaan erilaisia vihollisia vastaan. Maailma voi olla fantasia-, scifi- tai post-

apokalyptiseen ympäristöön sijoittunut. Yleensä maailma on jaettu eri vaikeusasteisiin, jolloin pelaajan täytyy kehittää hahmojaan tietylle tasolle päästäkseen eteenpäin ja selvitäkseen vihollisista. (Barton 2007d.)

Roolipeleille tyypillistä on niin sanottu mikromanagerointi. Se tarkoittaa, että suurin osa pelaajasta kulutetaan hahmon tai hahmojen varusteiden optimointiin ympäristöä ajatellen. Varusteita hankitaan yleensä joko ryöstämällä kukistettujen vihollisten ruumiit tai ostamalla kaupasta. Internetissä pelattavissa roolipeleissä varusteita on myös mahdollista valmistaa itse. Pelissä on yleensä erilaisia luokkia, jotka määrittävät sen, millaisia varusteita tietyn luokan omaava hahmo voi käyttää. Näitä luokkia ovat esimerkiksi soturi, maagi ja samooja. Roolipeleissä tärkeinä elementteinä toimivat myös ruoka, juoma ja nukkuminen. Nautitun ruoan ja juoman laatu samoin kuin nukkuminen vaikuttavat hahmon toimintaan joko suotuisasti tai negatiivisesti. (Manninen 2007, s. 20.)

Monet roolipelit eivät kuitenkaan nykyään ole yhtä tyyppiuskollisia, vaan sisältävät myös muista peligenreistä otettuja hyväksi havaittuja elementtejä. Roolipelistä voidaan tehdä esimerkiksi toimintapainotteinen, jolloin keskeisessä asemassa ovat taistelut vihollisten kanssa. Painotus voi olla myös enemmän seikkailupelimäinen, jolloin tarinan kerronta nousee pelissä suurempaan rooliin ja tehtävät keskittyvät enemmän ongelmanratkaisuun suoran toiminnan sijaan. Tällaisia ongelmanratkaisutehtäviä ovat erilaiset pulmat, labyrinthit ja arvoitukset. Taistelut voivat olla painotteeltaan strategisia, jolloin pelaajan on etukäteen suunniteltava siirtonsa tai keskittyä suoralla toiminnalla saattamaan vihollinen toimintakyvyttömäksi. (Manninen 2007, s. 20; Barton 2007d.)

2.3 Esimerkki roolipeleistä: Fallout



KUVA 3. Fallout 2 (Wikipedia 2013.)

Fallout-pelisarjan ensimmäinen osa Fallout: A Post Nuclear Adventure julkaistiin vuonna 1997 Interplayn toimesta. Vuotta myöhemmin julkaistiin sarjan toinen osa, kuvassa 3 näkyvä Fallout 2, joka edeltäjänsä tavoin käytti samaa pelimoottoria. Black Isle Studios oli ollut mukana kehittämässä myös ensimmäistä osaa, mutta mainittiin vasta toisessa pelissä, koska otti nimensä käyttöön vasta vuonna 1998. Fallout 3:sta lähdettiin tekemään heti toisen osan jälkeen, mutta keskeytettiin Black Islen hajottua. Vuonna 2001 ilmestyi Fallout Tactics: Brotherhood of Steel, mutta tällä kertaa kehittäjänä oli Micro Forté. Edeltäjistään poiketen tämä peli ei enää keskittynyt niinkään roolipelaamiseen vaan toimintaan, vaikka peli sisälsi edelleen hahmonkehitystä. Vuonna 2004 Interplay myi talousvaikeuksien vuoksi Bethesda Softworksille oikeudet tuottaa Fallout 3, varauksilla ostaa Fallout 4 ja Fallout 5. Interplay säilytti vielä oikeudet online-peleihin. Fallout 3 julkaistiin vuonna 2008 ja vuonna 2010 julkaistiin viimeisin osa Fallout: New Vegas. (Fallout 2-wikia 2014.)

Sarjan ensimmäiset kaksi osaa olivat lajityypiltään puhtaasti roolipelejä, jotka keskittyvät hahmon ominaisuuksien kehittämiseen. Sarjan myöhemmistä osista Tactics on strategiapohjainen, kun taas Fallout 3 on keskittynyt enemmän toimin-

taan. Ensimmäiset kaksi osaa sekä Tactics on kuvattu isometrisestä perspektiivistä. Paljon myöhemmin ilmestynyt Fallout 3 on tehty käyttäen 3D-grafiikkaa ja kuvattu lähinnä ensimmäisestä persoonasta. (Fallout 2-wikia 2014.)

Pelin alussa pelaaja luo hahmon, jolle määritetään seitsemän erilaista perusominaisuutta. Nämä kaikki ovat lähtöarvoiltaan keskitasoa, mutta niiden pisteytyksiä voidaan muokata haluttuun suuntaan. Näitä perusominaisuuksia ei enää myöhemmin voida muokata, vaan ne kehittyvät saavutettujen tasojen myötä ja vaikuttavat näin ollen kanssakäymiseen muiden hahmojen kanssa. Näiden lisäksi pelaaja valitsee hahmolle kolme lisäominaisuutta, jotka edesauttavat hahmoa selviytymään. Tämän lisäksi jokaisella tasolla pelaaja voi valita yhden erikoislisäominaisuuden, joka vaikuttaa edellisiin ominaisuuksiin niin positiivisesti kuin negatiivisestikin. (Fallout 2-wikia 2014.)

Falloutin maailma sijoittuu kauas tulevaisuuteen, jossa ihmiskunta on lähes tuhoutunut Yhdysvaltojen ja Kiinan välisen ydinsodan takia. Osa ihmisistä on asunut niin sanotuissa Vaulteissa, holveissa, jotka ovat massiivisia pommisuoja. Holvit oli rakennettu siten, että niissä pystyisi asumaan kymmeniä ja jopa satoja vuosia odotettaessa laskeuman häviämistä ja radioaktiivisuuden normalisoitumista. Suurin osa holveista oli kuitenkin testikammioita, joissa oli erilaisia haasteita ja omituisia olosuhteita asukkaille kuten holvin aukeaminen liian aikaisin tai laitteiston hajoaminen muutamien kuukausien välein. Saasteet, säteily ja laskeuma ovat muokanneet ympäristöä ja sen asukkaita tuottaen muun muassa mutatoituneita ihmisiä ja eläimistöä. (Fallout 2-wikia 2014.)

Pelaajan tehtävänä on pelastaa yhteisönsä varmalta tuholta. Maailma on suurimmalta osalta autio pieniä kaupunkeja ja satunnaisia vastaantulijoita lukuun ottamatta. Nämä kaupungit tarjoavat pelaajalle vaihtoehtoisia tapoja auttaa paikallisia ihmisiä ja näin vaikuttaa kaupungin lopulliseen kohtaloon tarinan lopussa. Monia eri tehtäviä on mahdollista suorittaa useammalla kuin yhdellä tavalla riippuen hahmon ominaisuuksista. Taistelut ovat vuoropohjaisia ja pelaajalla on rajattu määrä pisteitä käytettävissä omalla vuorollaan. Pelissä on myös mahdollista ottaa mukaan muita hahmoja matkan edetessä. Nämä hahmot toimivat suurimmalta osin autonomisesti, mutta pelaajan on mahdollista vaikuttaa heidän varusteisiinsa ja käyttäytymiseen taistelutilanteissa. (Fallout 2-wikia 2014.)

Ohjelmassa löytyy paljon mahdollisuuksia muokkaukseen niille, jotka haluavat tehdä omanlaisensa pelin. Selkeimmin muokkaus nousee esiin tulevien pelihahmojen ominaisuuksien ja kykyjen määrittelyssä, eli mitä luokkaa hahmo tulee edustamaan ja miten hahmo taistelee ja kehittyy pelin edetessä. Valmis peli on mahdollista viedä exe-tiedostoksi, jota voidaan pelata millä tahansa Windows-käyttöjärjestelmällä. Itsessään ohjelma on kevyt eikä vaadi huikeaa suorituskykyä koneelta. (RPG Maker VX Ace-esittely 2014.)

3.2 Eri komponenttien esittely

RPG Maker on ohjelmana helppokäyttöinen, ja suurin osa toiminnoista on mahdollista suorittaa graafisen käyttöliittymän kautta. Peliä tehtäessä käytössä olevat komponentit ovat pääasiassa RGSS3, “database” eli tietokanta, “map editor” eli karttaeditori ja “events” eli tapahtumat.

Tietokanta sisältää suurimmalta osin pelihahmojen ominaisuudet ja määrittelyt, kuten myös vihollisten tiedot ja grafiikat, joita käytetään kartoissa. Karttaeditorissa luodaan maailma, jossa tietokannassa luodut hahmot ja viholliset liikkuvat. Tietokanta myös kertoo kartalle, millä alueilla hahmot pystyvät liikkumaan ja mitä grafiikoita käytetään. Tapahtumat antavat pelille sujuvuutta ja asioita karttaan, joiden kanssa hahmo voi vuorovaikuttaa. RGSS3 vastaa kaikista näistä komponenteista ja niiden tulkinnasta. (Palmer 2012.)

3.2.1 RGSS3

RPG Maker VX Ace käyttää RGSS3-koodia, joka on lyhenne sanoista Ruby Game Scripting System. Tämä koodi pohjaa Ruby-ohjelmointikieleen, joka on täysin oliopohjainen kieli. Kielen on kehittänyt Yukihiro Matsumoto, joka yhdisti Rubyyn omat suosikkinsa useista muista kielistä kuten Perl, Smalltalk ja Lisp. (Ruby-sivusto 2006.)

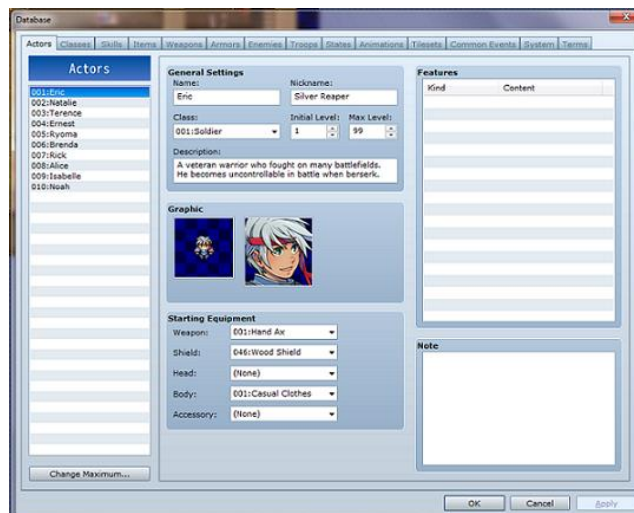
Kielen kehittäjän mukaan ohjelmointikielen kuuluu olla käyttöliittymä ohjelmakoodin tekoon ja täten sen pitäisi noudattaa käyttöliittymäsuunnittelun periaatteita. Näitä ovat ytimekkyys, johdonmukaisuus ja joustavuus. Ytimekkyys merkitsee sitä, että Rubylla voidaan antaa tehokkaita komentoja lyhyesti. Johdonmukaisuus

taas viittaa siihen, että Ruby toimii niin kuin ohjelmoija olettaa sen toimivan. Lisäksi kielen katsotaan noudattavan vähäisimpien yllätysten periaatetta, eli kielessä on vähän yllätyksiä aiheuttavia piirteitä. Kieleen on myös lainattu muista ohjelmointikielistä hyviksi osoittautuneita ominaisuuksia sellaisenaan, joten Rubyn opetteluun pitäisi olla helppoa jo ennestään muita kieliä tuntevalle. Ruby on hyvin joustava kieli, joten sitä pystyy muokkaamaan helposti omien tarpeiden mukaan. Kielen kaikki elementit ovat objekteja, myös funktiot ja numerot. (Ruby-sivusto 2006; Wikipedia 2013b.)

Ruby ei suoraan tue grafiikkaa tai audiota, joka RGSS3:een on sisällytetty mukaan, jotta näille ja muille pelieditorin käyttämille datarakenteille olisi käyttöliittymä. RGSS3-koodia voidaan käyttää koodin hienosäätöön ja uusien ominaisuuksien luomiseen peliä varten. Esimerkkinä tästä on taistelunäkökulman muuttaminen. (Wikipedia 2013a)

3.2.2 Tietokanta

Tietokannassa luodaan ja muokataan suurinta osaa pelin komponenteista. Kuvassa 5 näkyy, miten kaikki eri kategoriat on järjestetty välilehtiin, joilla muokataan muun muassa pelihahmojen ja vihollisten ominaisuuksia sekä hahmojen taitoja. (Palmer 2012.)



KUVA 5. Tietokantaikkuna. Avoinna Actors-välilehti

Actors-välilehdellä luodaan ja muokataan pelihahmoja. Sillä määritellään myös hahmon lähtötaso. Classes-välilehti taas käsittelee niitä luokkia, joita pelattaville hahmoille voidaan määrittää. Luokka kertoo sen, kuinka paljon hahmon tilastot, eli esimerkiksi voima ja nopeus, nousevat ja mitä uusia kykyjä hahmo oppii saavuttaessaan uuden tason. Skills-välilehdellä luodaan taitoja, joita hahmot ja viholliset käyttävät. Animations-välilehti sisältää taitojen animaatiot. Items, Weapons ja Armors ovat välilehtiä, joilla luodaan ne tavarat ja varusteet, joita pelihahmot voivat löytää ja ottaa käyttöön. (Palmer 2012.)

Enemies ja Troops ovat lehtiä, joilla luodaan ja käsitellään vihollisia, joita vastaan hahmot joutuvat taistelemaan. Troops-välilehdellä vihollisista järjestetään joukkoja, joita hahmot kohtaavat. States-välilehdellä määritellään erilaisia vaikutustiloja, jotka muuttavat hahmojen ja vihollisten tilaa tietyn ajanjakson ajaksi. Tällaisia tiloja ovat esimerkiksi myrkytys, rampautuminen ja tajuttomuus. System- ja Terms-välilehdillä määritellään pelin perusasetuksia, kuten pelivalikon ääniefektit. Common Events-välilehti säätelee tapahtumien käynnistymistä ja Tilesets-välilehdellä määritellään, mitä grafiikoita käytetään ja mistä kohdista hahmot voivat kartalla kulkea. (Palmer 2012.)

3.2.3 Karttaeditori

Karttaeditorissa luodaan tutkittava maailma pelaajalle. Kartta luodaan valitsemalla sopiva laattagrafiikoiden muodostama paketti ja tämän jälkeen maalaamalla halutuilla grafiikoilla eri alueita työskentelyikkunassa. Työskentely on verrattain helppoa. RPG Maker tarjoaa käyttäjälle neljä erilaista valmista grafiikkapakettia käytettäväksi, jotka ovat aukea, ulkotila, sisätila ja tyrmä. (Palmer 2012.)

Haluttaessa käyttää omia grafiikoita karttojen tekemiseen ne voidaan lisätä käyttämällä tietokannan Tilesets-välilehteä, jossa kyseisten grafiikoiden määrittely tapahtuu. Karttaeditorissa luodaan myös aluetunnisteet eli "regionID:t", joiden avulla kartta voidaan jakaa alueisiin, joilla esiintyy vain tiettyjä vihollisia. Aluetunnisteet eivät näy pelattaessa peliä. (Palmer 2012.)

Jokaisella kartalla on kartan ominaisuudet määrittävä ikkuna, jonka saa esille klikkaamalla valikossa olevaa karttaa hiiren oikealla näppäimellä. Tämä ikkuna näkyi aiemmassa kuvassa 4. Ikkunassa määritellään muun muassa kartan nimi, kartan musiikki, se, mitä grafiikkapakettia käytetään ja kuinka iso kartasta tehdään. Ominaisuuksissa määritetään myös satunnaisten kohtaamisten ajoitus. (Palmer 2012.)

3.2.4 Tapahtumat

Tapahtumilla on kaksi tärkeätä roolia RPG Makerissa. Ensinnäkin niillä annetaan pelihahmoille asioita, joiden kanssa hahmo on vuorovaikutuksessa. Tällä käsitellään sellaiset asiat kuten ei-pelattavat hahmot, joiden kanssa voi puhua, avattavat aarrearikut ja kaupat, joista voi ostaa esineitä ja varusteita. Tapahtumien avulla ohjataan myös pelin kulkua ja kohtauksia. Sellaisia asioita ovat esimerkiksi ei-pelattavan hahmon dialogin muuttuminen vastausten mukaan, uusien alueiden avautuminen tehtävissä tai pelaajan lupa matkata uusille alueille. Näitä kaikkia ohjataan tapahtumien avulla. (Palmer 2012.)

Tapahtumia on kolmea eri tyyppiä, joihin pääsee käsiksi ohjelman eri osista. Kartan tapahtumat esiintyvät kukin omilla kartoillaan, ja niihin pääsee käsiksi kartta-editorin kautta. Näitä käytetään ei-pelattaville hahmoille, pelaajan siirtoon uudelle kartalle, kauppoihin ja muihin samantyyppisiin karttakohtaisiin asioihin. Yleiset tapahtumat luodaan sille tarkoitetulla tietokanta-ikkunan välilehdellä. Tätä tapahtumatyyppiä käytetään, kun tapahtumaa tarvitsee kutsua toistuvasti riippumatta pelaajan sijainnista. Taisteluun liittyvät tapahtumat on sijoitettu tietokannan Troops-välilehdelle, ja ne ovat ominaisia yksittäisille taistelujärjestelmille. Niitä voidaan käyttää, kun taistelussa halutaan saada tiettyjä asioita tapahtumaan tiettyjen kimmokkeiden jälkeen. Tapahtumat ovat tehokkaita, ja niiden avulla on mahdollista luoda monimutkaisiakin järjestelmiä ilman, että koodiin tarvitsisi koskea. (Palmer 2012.)

4 ESIMERKKIPELIN SUUNNITTELU

4.1 Pelin ydin ja kuvaus

Pelisuunnittelu lähtee yleensä liikkeelle ideasta. Pelkkä idea ei kuitenkaan vielä pysty kantamaan kovin pitkälle, ellei kyseistä ideaa lähdetä työstämään. Ideaa kannattaakin lähestyä erilaisista näkökulmista ja miettiä, mikä idean ydin on ja miten se saataisiin tiivistettyä niin, ettei se katoaisi tekoprosessin aikana. Mitä lyhyempi ja ytimekkäämpi pelin ydin on, sitä helpompi muiden tekijöiden on pysyä oikeassa suunnassa. Pelin ydin olisi hyvä löytyä jo idean käsittelyvaiheessa, ja se olisi lyötävä lukkoon viimeistään suunnitteluprosessin alkutaipaleella. (Manninen 2007, s. 139.)

Erilaisista näkökulmista valitaan se, jonka mukaan tuleva peli painottuu. Painotus riippuu paljolti suunnitteluryhmän näkemyksistä ja osaamisesta. Pelistä tuotetaan alussa myös lyhyehkö kuvaus, joka kertoo tarkemmin pelin idean ja sen keskeiset piirteet. Kuvauksessa kannattaa pyrkiä selkeään ja mielenkiintoa herättävään ilmaisuun, joka tuo nopeasti ja tehokkaasti pelin idean esille. Kuvauksen ei kuitenkaan kannata ylittää puolta sivua. Jos pelin kuvaus on rönsyilevä ja kovin pitkä, on suositeltavaa kehittää ideaa vielä eteenpäin. Ytimekäs kuvaus vaatii yleensä kohtuullisen kypsän ja hyvin rajatun peli-idean. Pelin kuvaus tarjoaa ensimmäisen kosketuspinnan koko peli-ideaan, joten siihen panostaminen kannattaa. Koko jäljessä tuleva dokumentaatio pohjaa peli-idean kuvaukseen. Hyvällä kuvauksella luodaan suunta ja pohja helposti lähestyttävälle pelisuunnitelmalle. (Manninen 2007, s. 139-140.)

Suunnittelufilosofialla käsitetään pelin suunnittelua luonnehtiva ja ohjaava lähestymistapa. Filosofia voi pohjata ydinajatuksen tai ohjata ydinajatuksen kehittämiseen. Tarkoituksena on pitää sekä pelisuunnittelun että varsinaisen tuotannon punainen lanka koko ajan mielessä. Liian epämääräinen filosofia saattaa johtaa siihen, että peli ei ole yhtenäinen tai riittävän rajattu. Suunnittelufilosofia voi olla esimerkiksi näkökulma ja siihen liittyvä painopiste, kuten pelin teema, pelimekaniikka, audiovisuaalinen lähestymistapa tai vaikkapa teknologinen toteutus. Joskus filosofia voi pohjautua myös tarinaan ja kerronnallisiin aineksiin. Suunnittelufilosofian löytäminen ja kirjaaminen helpottaa suunnitteluun ja tuotantoon liittyvien valintojen tekemistä. Se ohjaa sekä ajatukset että toteutukset samaan suuntaan. Kyseessä ei kuitenkaan ole mikään orjallisesti noudatettava kaava, vaan filosofian avulla uudet ideat sovitetaan kokonaisuuteen, joka tuottaa hyvän pelin. (Manninen 2007, s. 140.)

Pelitoteutus on myös hyvä perustella. Peliteollisuuden puolella syyt ovat lähinnä kaupalliset. Harrastajalle syynä voi olla oman osaamisen kehittäminen. Peli toteutetaan, jotta opittaisiin tietty tapa, tekniikka, ohjelmointikieli tai jokin muu vastaava pelituotantoon liittyvä osa-alue. Pelituotannon voi myös perustella vaikkapa halulla pelata kyseisen tyyppistä peliä. Jos sellaista ei ole olemassa, niin sellaisen toteuttaminen omin voimin takaa halutun lopputuloksen. Riippumatta motivaatiosta tai perustelusta se on löydettävä ja kirjattava suunnitelmaan. Pelituotannon perustelu itselle ja muille tekijöille auttaa pitämään tuotannon käynnissä. Lisäksi on muutenkin hyvä muistaa, miksi kyseiseen työhön on alun perin lähdetty. Lähdekohdan muistaminen helpottaa suunnan hahmottamista ja pitää kehityksen oikeassa kurssissa. (Manninen 2007, s. 140-141.)

4.2 Kohderyhmä

Hyvän peli-idean yhteydessä on hyvä miettiä myös pelin kohderyhmää. Tietynlainen kohderyhmä rajaa suunnittelua ja toteutusta näiden mieltymysten mukaiseksi. (Manninen 2007, s. 141.) Suunnittelijan onkin hyvä kyetä samaistumaan kohderyhmäänsä, jotta kokemus pelistä olisi mahdollisimman onnistunut. Työskentelyä tietysti edesauttaa se, jos pelin suunnittelija on aiemmin kuulunut tai on tällä hetkellä osa kohderyhmää. Tällöin suunnitteluun voi hyödyntää omia kokemuksia, muistoja ja mieltymyksiä. (Schell 2008, s. 99.)

Taktiikkaa joudutaan kuitenkin muuttamaan, kun kohderyhmä onkin täysin vieras. Lähipiiristä löytyviä käsiteltävään kohderyhmään kuuluvia henkilöitä on hyvä esimerkiksi haastatella ja yrittää miettiä, millaista olisi olla kuten he, tarkkailla heidän toimintaansa ja viettää aikaa heidän kanssaan. Toisin sanoen suunnittelija työskentelee kuten kulttuuriantropologi tutustuessaan vieraaseen heimoon, jonka tavat eivät ole ulkopuolisille tuttuja. Mitä paremmin suunnittelija kykenee samaistumaan erityyppisiin pelaajiin, sitä helpompi pelin kohde yleisöä on laajentaa tai vastaavasti kaventaa. (Schell 2008, s. 99.)

Pelisuunnittelijalle tärkeitä ominaisuuksia kohderyhmässä ovat pelaajien ikä ja sukupuoli. Miesten ja naisten pelitottumukset ovat erilaisia niin sukupuolisesti kuin myös iästä riippuen. Peliteollisuus jakaa pelaajat usein yhdeksään eri ikäluokkaan, koska niissä näkyvät pelitottumuksien muutokset läpi eliniän. (Schell 2008, s. 99-100.)

0 - 3-vuotiaat eli vauvat ja pikkulapsi-ikäiset ovat yleensä kiinnostuneita leluista, mutta peleihin liittyvä mutkikkuus ja ongelmanratkonta on hankalaa. Esikouluikäiset eli 4 - 6-vuotiaat alkavat ensimmäistä kertaa osoittaa kiinnostusta peleihin. Pelit ovat yleensä yksinkertaisia, ja niitä pelataan yleensä vanhempien kanssa, jotka osaavat pitää pelin lapselle mielenkiintoisena ja nautittavana. 7 - 9-vuotiaat lapset osaavat jo lukea, käyvät koulua ja ratkovat vaikeitakin pulmia. Luonnollisesti he ovat hyvin kiinnostuneita peleistä. Tässä iässä lapset alkavat myös tehdä omia päätöksiä, kuten esimerkiksi mistä leluista ja peleistä he pitävät. (Schell 2008, s. 100-101.)

Esiteinien ryhmä käsittää 10 - 13-vuotiaat, joka on varsin uusi ryhmä markkina-alalla lasten ja teinien välimaastossa. Tämänikäiset nuoret käyvät läpi huimaa neurologista kasvuvaihetta, joka mahdollistaa ajattelun syvemmällä ja vivahteikkaammalla tasolla kuin muutama vuosi takaperin. He alkavat myös suhtautua intohimoisemmin kiinnostuksen kohteisiinsa. Teinit eli 13 - 18-vuotiaat alkavat valmistautua aikuisuutta varten. Tässä iässä tyttöjen ja poikien kiinnostuksen kohteet yleensä eroavat suuresti toisistaan. Pojat ovat kiinnostuneempia kilpailusta ja hallinnasta, kun taas tytöt keskittyvät enemmän oikean maailman ongelmiin ja kommunikaatioon. Molempien sukupuolien edustajat ovat kuitenkin hyvin kokeilunhaluisia, ja jotkin näistä kokeiluista voidaan suorittaa pelaamisen kautta. (Schell 2008, s. 101.)

Ensimmäiset aikuisten ryhmään luokiteltavat ovat 18 - 24-vuotiaat nuoret aikuiset, jotka ovat käyneet läpi merkittävän siirtymän. Aikuiset pelaavat yleisesti vähemmän kuin lapset. Useimmat aikuiset jatkavat pelaamista, mutta tässä vaiheessa erilaisten kokeilujen jäätyä taakse heille on kehittynyt tietty maku pelien ja viihteen suhteen. Nuorilla aikuisilla on yleensä sekä aikaa että rahaa, mikä tekee heistä pelien suurkuluttajia. 25 - 35-vuotiailla aikuisilla ei enää ole yhtä paljon aikaa käytettävissä kuin ennen. Aikuisiän vaatimuksien kasvaessa ja perhettä perustettaessa aikaa jää enää satunnaisesti pelien pelaamiseen joko omaksi iloksi tai omien lasten kanssa. Toisaalta tähän ikäryhmään kuuluvat aktiiviset pelaajat ovat tärkeä markkinakohde, koska he ostavat paljon pelejä ja ilmaisevat myös mielipiteensä niistä vaikuttaen tätä kautta sosiaalisen verkostonsa ostopäätöksiin. (Schell 2008, s. 101.)

35 - 50-vuotiaat ovat yleensä kiinteästi sitoutuneita uraansa ja perhe-elämäänsä eivätkä sen vuoksi ehdi juurikaan pelaamaan. Tämän ikäryhmän aikuiset tekevät päätökset kalliista pelihankinnoista jo varttuneemmille lapsilleen ja järjestävät perheelle yhteistä peliaikaa mahdollisuuksien mukaan. Tästä 50 vuotta täyttäneillä ja vanhemmilla aikuisilla on lasten lähdettyä ja eläkeiän koitettua paljon vapaa-aikaa. Jotkut palaavat pelaamaan nuoruutensa pelejä, mutta jotkut lähtevät myös hakemaan uusia pelikokemuksia. Tämän ikäryhmän aikuiset ovat erityisen kiinnostuneita peleistä, jotka sisältävät sosiaalisia elementtejä, kuten golf, tennis ja internetin moninpelit. (Schell 2008, s. 101.)

Kuten jo aiemmin mainittiin, myös pelaajan sukupuolella on vaikutusta siihen, minkä tyyppisiä pelejä henkilö mielellään pelaa. Aiheesta on tehty paljon tutkimuksia, mutta mitään selkeää listaa eri sukupuolien mieltymyksistä ei ole olemassa. Tärkeintä onkin huomioda isoimmat eroavaisuudet ja miettiä näiden pohjalta, pitääkö kohderyhmä suunnitellusta pelistä. Seuraavassa kappaleessa esitellään voimakkaimmat erot miesten ja naisten pelitavoissa. Nämä ovat yleistyksiä eivätkä välttämättä päde yksilötasolla, mutta suurempaa yleisöä ajateltaessa ne ovat käteviä. (Schell 2008, s. 102-103.)

Miehet haluavat yleensä hallita asioita pelissä. Hallittavan asian ei tarvitse olla mitään pelin kannalta olennaista tai hyödyllistä, sen vain tarvitsee olla haastavaa. Kilpaileminen on myös olennainen osa, kun puhutaan miehiä viihdyttävistä peleistä. Kilpailemalla toisia vastaan pystytään osoittamaan olevansa paras. Erilaisten esineiden ja asioiden tuhoaminen on myös viihdyttävää tekemistä. Tämä näkyy yleensä pienten poikien palikka- tai legoleikeissä. Itse rakentamista jännittävämpi osuus on se, kun rakennelman voi tuhota. Peleissä tätä tuhoutumista voidaan simuloida paljon suuremmassa mittakaavassa kuin oikeassa maailmassa olisi mahdollista. Hahmotustehtävät ovat myös miesten mieleen. Erinäiset tutkimukset ovat osoittaneet, että miehillä on yleensä naisia parempi avaruudellinen hahmotuskyky. Näin ollen kolmiulotteisessa ympäristössä suunnistaminen on miehille hyvin mielekästä tekemistä, kun taas naiset saattavat turhautua nopeammin tämän tyyppisiin pulmiin. Miehet myös pitävät asioiden oppimisesta yrityksen ja erehdyksen kautta, joka vaatii pelaajalta kokeilunhalua. Tämä liittyy osaltaan hallinnan tunteeseen, joka syntyy kun asia on opittu. (Schell 2008, s. 103.)

Naiset pitävät kokemuksista, jotka käsittelevät tunteiden sisältöä ja rikkautta. Miehille tunteet ovat enemmänkin mielenkiintoinen osa kokonaisvaltaista kokemusta, mutta eivät itse tarkoitus. Myös viihde, joka yhdistyy joltain kautta oikeaan maailmaan ja sen tapahtumiin, on naisille mielekästä. Jos katsotaan, miten tytöt ja pojat leikkivät, liittyvät tyttöjen leikit useammin oikeaan maailmaan, kuten kotiin tai eläinlääkäriin. Poikien leikit suuntautuvat yleensä kuvitteelliseen ympäristöön, jossa esimerkiksi pitää tuhota lohikäärme. Tämä niin sanottu "realismi-trendi" jatkuu tytöillä läpi aikuisiän, joka näkyy myös pelimarkkinoilla. Peleistä suosittuja naisten keskuudessa ovat ne, joissa simuloidaan oikeaa elämää tai joissa voi-

daan solmia suhteita toisten pelaajien kanssa. Hoivaaminen on myös naisille mielekästä tekemistä. Naisille on helpompaa uhrata voitto kilpailutilanteessa auttaakseen heikompa pelaajaa ihmissuhteiden vuoksi, jotka pelaaja kokee itse peliä tärkeämmäksi, mutta myös hoivaamisen ilosta. Tämä näkyy peleissä muun muassa niin, että parantamiseen erikoistuneet pelihahmot ovat useimmin naisten suosimia. Verbaaliset pulmat ja dialogi ovat naisille mielekkäämpiä ratkottavia kuin hahmottamiseen keskittyvät, koska naiset useammin lukevat kirjallisuutta tai täytävät sanaristikoita. Nämä tietysti edesauttavat verbaalisten taitojen ja sanavaraston kehittämisessä. Naiset myös mielellään opettelevat asioita esimerkin kautta. Naisille on selkeämpää lähteä suorittamaan tehtäviä, kun niiden tekemiseen on ensin saatu opastusta. (Schell 2008, s. 104-105.)

Ei ole yllättävää, että tietokonepelit olivat alussa miesten suosiossa. Teknologinen kehitys on mahdollistanut sen, että videopelit pystyvät näyttämään tunteikkaita hahmoja, rikkaampia tarinoita ja mahdollistavat pelaamisen muita pelaajia vastaan sekä kommunikaation heidän kanssaan. Tämä kehitys on avannut pelimarkkinat myös naisille. Riippumatta ikä- ja sukupuolikysymyksistä tärkein tekijä kohderyhmässä on se, että suunnittelija osaa laittaa itsensä kohderyhmän pelaajien perspektiiviin. Sitä kautta pelistä saadaan tuotettua paras mahdollinen kokemus pelaajalle. (Schell 2008, s. 106.)

4.3 Taustatarina ja alkutilanne

Taustatarinan avulla peli-idea ja pelin kaikki piirteet on mahdollista kietoa yhtenäiseksi kuvaukseksi ajasta ennen pelin tapahtumia. Mielenkiintoinen ja mielekäs tausta auttaa myöhemmin eteen tulevista valintatilanteista, jotka koskevat suunnittelua ja tuotantoa. Yhtenäinen, uskottava ja mukaansatempaava taustatarina auttaa sitomaan pelaajan peliin. Lisäksi se tarjoaa materiaalia ja ideoita pelin kehittämiseen. (Manninen 2007, s. 146.)

Taustatarina voi olla käsikirjoittajan, mutta myös pelisuunnittelijan tekemä. Toiset pelit eivät välttämättä hyödy taustatarinasta, mutta toisille peleille se voi ratkaista sen, miten hyvin pelaajat sen vastaanottavat. Abstraktit, mekaaniset pelit, kuten esimerkiksi Tetris, ovat täysin toimivia ilman taustatarinaa. Toisaalta paljon materiaalia sisältävät moninpelit voivat juonen puuttumisesta ja ei-lineaarisuudesta huolimatta käyttää vahvaa taustatarinaa. (Manninen 2007, s. 146.)

Pelin elementit pysyvät yhtenäisinä, uskottavina, teemaan sopivina ja pelikokemusta ruokkivana, kun taustatarina on kunnossa. Tarinan realistisuudella ei ole suurta merkitystä niin kauan kuin se on pelin puitteissa uskottava. Tärkeintä on luoda mahdollisimman kattava tausta-aineisto, josta sekä suunnittelu- että tuotantoryhmä voivat ammentaa yksityiskohtia ja perusteluja päätöksille. Tarinan ei kuitenkaan tarvitse olla kovin pitkä, koska usein pelkkä taustan kuvaileminenkin riittää ruokkimaan mielikuvitusta eteenpäin. (Manninen 2007, s. 146-147.)

Tarinan kokonaisuuden kannalta on hyvä miettiä, mikä päähenkilön tavoite pelissä on ja millaisia esteitä hahmo pelin edetessä kohtaa. Kun hahmo kohtaa näitä esteitä, syntyy tästä mielenkiintoisia konflikteja varsinkin jos toisella hahmolla on ristiriitainen tavoite päähenkilön tavoitteen kanssa. Tämä johtaa ongelman ratkaisuyritykseen. Konfliktit johtavat usein arvaamattomiin tuloksiin. Joten mitä isompi este on, sitä isompi juonenkäännös siitä seuraa. Näiden avulla pelaajan mielenkiinto saadaan pidettyä pelissä. Tärkeää on kuitenkin huomioida, että pelaajan kohtaamat haasteet pelissä liittyvät kiinteästi päähenkilön kohtaamiin esteisiin. Muuten pelikokemus heikkenee. (Schell 2008, s. 262-263.)

Päähenkilön matka on mahdollista tiivistää käyttämällä tiettyjä tarinan kulkuun liittyviä arkkityyppejä, joista ovat kirjoittaneet sekä Joseph Campbell että Christopher Vogler. Heidän kirjoituksensa käsittelevät erilaisia myyttisiä tarinoita ja niiden alla piilevää yhteistä rakennetta, eli niin sanottua monomyyttiä tai sankarin matkaa. Tämä tarinarakenne on hyvin suosittu muun muassa elokuvateollisuuden parissa ja se soveltuu myös käytettäväksi peliteollisuudessa. Tätä rakennetta on kritisoitu siitä, että se ajaa kaikki tarinat samaan muottiin, mutta silti monet kokevat sen hyödyllisenä apuvälineenä suunniteltaessa tarinaa. (Schell 2008, s. 273.)

Matka alkaa esittelyllä päähenkilöstä normaalissa ympäristössä, jossa hän yleensä elää. Tämän jälkeen päähenkilölle esitetään haaste, joka sekoittaa tämän normaalin elämän. Luonnollisesti päähenkilö kieltäytyy lähtemästä seikkailuun jonkin tekosyn varjolla. Kuvioon astuu tällöin mukaan viisas sivuhahmo, joka antaa neuvoja, koulutusta tai apua päähenkilölle. Tämän jälkeen päähenkilö on valmis astumaan normaalista maailmasta seikkailumaailmaan. Tässä toisessa maailmassa päähenkilö ratkoo ongelmia, hankkii liittolaisia ja kohtaa vihollisia oppien näin toisen maailman toimintaperiaatteita. Tietyssä vaiheessa päähenkilö kuitenkin kohtaa esteen, joka asettaa hänet kauemmas alkuperäisestä päämäärästä ja pakottaa kokeilemaan jotain uutta. (Schell 2008, s. 273-274.)

Tästä seuraa päähenkilön tarinan huippu tai pohja. Päähenkilö selviytyy eteen asetetusta kriisistä ja saa siitä hyvää palkinnon. Koettelemuksen jälkeen päähenkilö palaa takaisin normaaliin maailmaan, mutta kaikkia ongelmia ei vielä ole poistettu. Hän kohtaa entistä suuremman kriisin ja joutuu hyödyntämään kaikkea oppimaansa selvitäkseen. Lopulta matka on lopuillaan ja päähenkilön menestys on parantanut kaikkien elämänlaatua normaalissa maailmassa. (Schell 2008, s. 274.)

Koko edellä esitettyä rakennetta ei ole pakollista hyödyntää, päähenkilön tarina voidaan kertoa lyhyemmin tai eri käyttäen eri järjestystä. Kyseinen rakenne itsessään ei ole toimiva, vaan enemmänkin suuntaa antava runko jota voidaan käyttää apuvälineenä jos oma tarina alkaa muistuttaa monomyyttiä. (Schell 2008, s. 274.)

Pelin aloitushetki ja sitä seuraavat ensimmäiset minuutit ovat ratkaisevia koko pelikokemuksen kannalta. Tärkeää olisi suunnittelussa ottaa huomioon, että peli lähtisi viemään mukanaan alusta lähtien. Vaarana on muuten pelaajan kyllästymisen tai turhautuminen, jolloin hän todennäköisesti hakee elämyksensä muista peleistä. Jos suunniteltavalla pelillä on paljon kilpailijoita, on mukaansatempaava ja positiivinen ensivaikutelma erityisen tärkeä pelin menestymisen kannalta. (Manninen 2007, s. 148.)

Toinen aloitukseen liittyvä tärkeä kohta on huomioda myös aloittelevat pelaajat. Suunnittelijan ja koko tuotantoryhmän ei pidä turtua pelin ominaisuuksiin ja hankaliin osa-alueisiin. Peliä suunnitellaan, testataan, korjaillaan ja sen parissa työskennellään välillä pitkiäkin aikoja. Tällöin voivat unohtua liian helposti alun hämmennys ja vaikeus. Alun kuvaamisessa on hyvä käyttää skenaariomaista esitystapaa, joka esittää pelin kulkua tarinan keinoin. Toisin sanoen pelaajalle esitellään kohtaus, joka pohjustaa hahmon lähtötilannetta. Tällaisia lyhyitä tarinoita voi tarvittaessa kirjoittaa useamman, jos halutaan vahvistaa eri pelityylien merkitystä. (Manninen 2007, s. 148.)

4.4 Pelimaailma

Pelimaailman suunnittelussa on hyvä aloittaa itse pelimaailman esittelystä ja alustavasta kenttäsuunnittelusta. Kartoittamalla tapahtumapaikat ja niihin liittyvät elementit auttavat muodostamaan paremman kokonaiskuvan pelistä. Tällä voidaan tarkoittaa esimerkiksi pelimaailman esitystavan luonnehdintaa, kuten tasohyppely tai vapaa liikkuminen. Mikäli pelissä on eri tasoja, voidaan niiden perusominaisuudet ottaa jo tässä vaiheessa esiin. (Manninen 2007, s. 149.)

Jokainen peli sijoittuu jonkinlaiseen ympäristöön. Se voi olla staattinen ja yksinkertainen pelialue kuten Tetriksessä, joka pelin edetessä muovautuu pohjalle kertyvien ja sieltä poistettavien palikoiden seurauksena. Erilaisten netissä pelattavien yhteisöllisten roolipelien maailmat taas ovat hyvin laajoja fantasiapohjaisia valtakuntia, joista löytyy useita erilaisia maantieteellisiä alueita. Shakissa maailma on hyvin abstrakti ja rajattu symmetrinen ruudukko, jonka voidaan kuvitella toimivan taistelukenttänä. (Manninen 2007, s. 149.)

Peleihin liittyy joskus myös oheistuotantoa, kuten erilaisia tavaroita ja televisiosarjoja. Paljon ideoita tarjoava pelimaailma toimii porttina muille peliin liittyville tuotteille, kuten leluille. Esimerkkeinä tällaisesta eri markkinoiden rajat ylittäneistä peleistä ovat Pokemon ja Angry Birds, jotka suosittu pelisarjansa lisäksi myyvät myös paljon oheistavaraa, kuten leluja ja keräilykortteja. Näitä oheistuotteita yleensä hankkivat pelistä pitäneet henkilöt eli pääasiassa lapset. Tuotteet mahdollistavat uusien tarinoiden luomisen pelin tarjoamassa maailmassa, jossa lapset leikkiessään eivät imitoi pelin alkuperäistä tarinaa vaan kehittävät uusia. (Schell 2008, s. 301-303.)

4.5 Pelikokemus

Pelikokemus on hankalasti määriteltävä käsite, sillä se muodostuu kunkin pelaajan aivoissa sellaiseksi kuin mitä henkilö itse on. Muutamia mielen toimintaan ja pelaamiseen liittyviä avaintekijöitä hyödyntämällä pelisuunnittelijan on mahdollista luoda miellyttävä kokemus pelaajalle. Nämä avaintekijät ovat mallinnus, keskitys, mielikuvitus ja empatia. (Schell 2008, s. 114-115.)

Todellisuus on hyvin monimutkainen käsite. Ihmismieli käsittelee todellisuutta muokkaamalla siitä yksinkertaisempia malleja. Toisin sanoen mielemme eivät käsittele itse todellisuutta vaan todellisuuden malleja. Mallintamista harvemmin huomaa, sillä se tapahtuu tiedostamatta. Pelit sääntöineen ovat esikäsiteltyjä, valmiita mallinnuksia todellisuudesta. Ne ovat ihmismielelle miellyttäviä omaksua ja käsitellä, sillä niistä on jo poistettu ylimääräinen monimutkaisuus. Pelejä pidetään rentouttavina, koska ne vaativat aivoilta vähemmän töitä. Tärkeintä on kuitenkin käsittää, että henkilön kokemus todellisuudesta ei ole todellinen, vaan illuusio siitä. Jos tätä illuusiota osataan hyödyntää, voidaan saada aikaiseksi pelikokemuksia, jotka tuntuvat todellisemmilta kuin todellisuus itse. (Schell 2008, s. 115-117.)

Keskittämisen avulla aivot voivat suodattaa turhaa todellisuuden tuottamaa tietoa ja suunnata voimavaransa miellyttävämpiin asioihin. Ihmisen mieltymykset ja halut muodostavat sen rungon, jonka mukaan vähemmän kiinnostavat asiat jäävät vaille huomiota. Peliä luotaessa tarkoituksena on kehittää mahdollisimman mielenkiintoinen kokemus, joka ylläpitää pelaajan keskittymistä mahdollisimman pitkään ja intensiivisesti. Kun keskittyminen tiettyyn kohteeseen on voimakasta, jäävät kaikki muut asiat taustalle eikä ajan kulkua huomaa. Ainoastaan sen hetkinen kohde on tärkeä. Tätä keskittymisen tilaa kutsutaan termillä ”flow”. Tärkeimmät huomioitavat asiat, jotka johtavat tähän tilaan, ovat selkeät tavoitteet, häiriötekijöiden puuttuminen, palautteen saaminen heti ja jatkuva haastavuus. (Schell 2008, s. 118-119.)

Empatialla viitataan henkilön kykyyn samaistua toisen henkilön tilanteeseen ja tuntemuksiin. Elokuvateollisuus hyödyntää paljon tätä kykyä manipuloimalla empatian suuntautumista ja koettuja tunteita tiettyihin hahmoihin. Samaistumisen tunteen tuottamiseen riittävät ilmeikkäät kasvot. Niiden takana ei tarvitse olla oikeaa tunnetta, sillä ihminen reagoi jo pelkkään ilmeeseen. Peliteollisuus hyödyntää empatiaa paljolti samalla tavalla kuin elokuvateollisuus. Lisänä mukaan tulee empatian hyödyntäminen ongelmanratkaisussa. Pelit keskittyvät ongelmanratkaisuun, ja pelaajan samaistuessa hahmoon hän voi tehdä parempia valintoja hahmon puolesta. Pelkän samaistumisen lisäksi pelaajan täytyy heijastaa myös päätösten tekokykynsä hahmoon, jolloin hänestä tulee kyseinen hahmo tavalla, johon ei-interaktiivinen media ei pysty. (Schell 2008, s. 123-124.)

Mielikuvituksella tarkoitetaan tässä tapauksessa sitä, jota ihminen hyödyntää arkisissa ongelmanratkaisutilanteissa ja kommunikoitaessa muiden kanssa. Mielikuvi- tus täyttää niitä aukkoja, joita keskusteluissa ei käydä läpi. Tämä on olennaista pelisuunnittelun kannalta, sillä pelin ei tarvitse antaa kaikkia yksityiskohtia vaan pelaaja voi täyttää puuttuvat aukot. Haastavaksi suunnittelun tekee sen päättäminen, mitä pelaajalle näytetään ja mitä jätetään mielikuvituksen varaan. Mielikuvi- tuksella on kaksi tärkeää tehtävää: kommunikaatio ja ongelmanratkaisu. Koska pelit sisältävät molempia elementtejä, on tärkeää miettiä, miten pelaajan mieliku- vitus saadaan mukaan tarinankertojaksi ja tiedostamaan, mitä ongelmia voidaan ratkaista ja mitä ei. (Schell 2008, s. 124-126.)

4.6 Käyttöliittymä

Käyttöliittymä on pelaajan ensimmäinen kosketus peliin. Sen tarkoituksena on antaa pelaajan käyttää peliä siten kuin on tarkoitettu. Käyttöliittymä ja peli ovat tiukasti sidoksissa toisiinsa. Riippuen siitä, mitä teemaa, tyyliä ja lajityyppiä peli edustaa, mukautuu käyttöliittymä sen mukaiseksi. Huono käyttöliittymä saattaa pilata hyvänkin pelin, mutta harvemmin hyväkään käyttöliittymä pelastaa huonoa peliä. (Manninen 2007, s. 153.)

Ohjelmistosuunnittelun ja peliteollisuuden käyttöliittymäsuunnittelun periaatteet eivät juurikaan poikkea toisistaan, sillä samat käytettävyyden lainalaisuudet pätevät molemmilla alueilla. Merkittävin ero peleillä ja hyötyohjelmilla on painopisteessä. Peleissä painopiste on pelikokemuksessa, kun taas hyötyohjelmilla pyritään saamaan aikaiseksi jokin lopputulos tai suorite. (Manninen 2007, s. 153.)

Käyttöliittymän suunnitelmasta on hyvä tehdä luonnospiirroksia, havainnollistavia kuvia tai esimerkiksi käyttöliittymämalleja, jotta saataisiin selkeä käsitys visuaalisesta ilmeestä, sijoittelusta ja muista osa-alueista. Mitä erikoisempi käyttöliittymä on, sitä tarkemmin se kannattaa havainnollistaa. Jos esimerkiksi tyyli ja toiminnot noudattavat lajityypin peruskaavoja, on esittelyssä hyvä mainita esimerkkipelejä. (Manninen 2007, s. 153.)

4.7 Ominaisuudet ja objektit

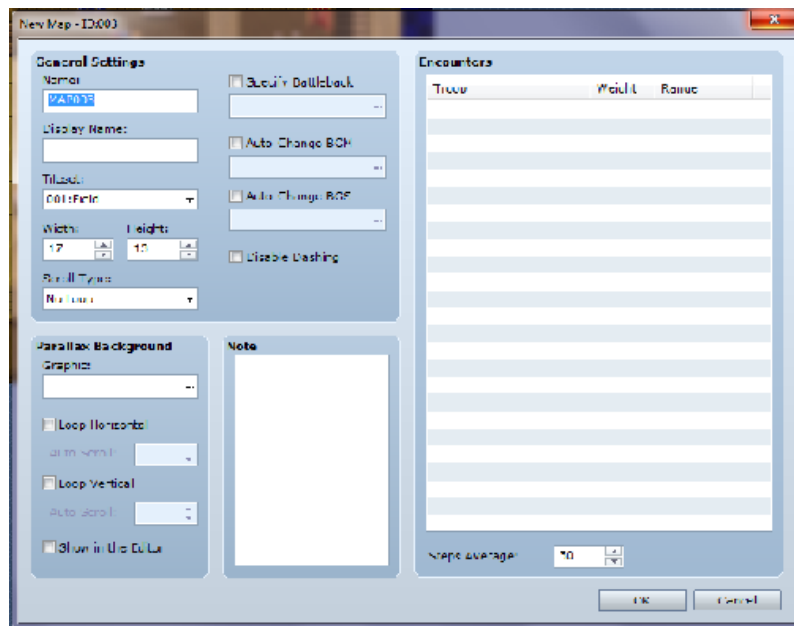
Peli pitää sisällään yleensä objekteja, kuten hahmoja, rakennuksia ja erilaisia työkaluja. Nämä objektit sisältävät yhden tai useampia ominaisuuksia, joista yleisin on objektin nykyinen sijainti pelissä. Ominaisuudet sisältävät tietoa objektista. Esimerkiksi autopelissä auton ominaisuuksina voivat olla maksiminopeus ja hetkellinen nopeus. Ominaisuudet voivat olla staattisia, jolloin ne eivät muutu missään vaiheessa peliä, tai dynaamisia muuttuen aina tilanteen mukaan. Ominaisuudet sisältävät erilaisia tiloja. Autopeliesimerkin ominaisuuksista maksiminopeuden tila voi olla 150 km/h, kun taas hetkellisen nopeuden tila 75 km/h. Videopelin hahmoilla saattaa olla paljonkin erilaisia ominaisuuksia ja tiloja, joten kätevintä on muodostaa jokaisen ominaisuuden tiloista kaavio, joista näkyy eri tilojen vaikutukset. Näin mahdollisesti monimutkaisetkin hahmot pysyvät järjestyksessä. (Schell 2008, s. 136.)

Ominaisuuslistan tarkoituksena on esitellä kaikki peliin suunnitellut toiminnot. Lista on hyvä jäsentää ominaisuuksien merkittävyyden mukaan niin, että tärkeimmät ovat ensin ja pelin ilmeeseen liittyvät ovat loppupuolella. Hyvä esimerkki on kolmijako, jossa ominaisuus määritellään johonkin kolmesta ryhmästä, jotka ovat oleelliset, kuorrutus ja ylimääräiset. Jokaisen ominaisuuden tärkeys on hyvä arvioida. Tätä luokittelua voidaan hyödyntää, jos joudutaan karsimaan tai yhdistämään eri ominaisuuksia. (Manninen 2007, s. 158.)

5 ESIMERKKIPELIN TOTEUTUS

5.1 Kartan tekeminen

Kartan luominen RPG Makerilla on hyvin yksinkertaista. Kuvassa 2 näkyi työskentelyikkunan vasemmassa alareunassa valkoinen alue, jossa näkyvät pelin kaikki kartat puurakenteeksi järjestettynä. Uusi kartta luodaan klikkaamalla hiiren oikeaa näppäintä tällä alueella ja valitsemalla New Map. Tämä avaa kuvassa 6 näkyvän ikkunan, jossa voidaan muun muassa antaa kartalle nimi, se, minkä tyyppiä laattagrafiikoita käytetään, määritetään koko ja se, onko kartalla satunnaisia kohtaamisia. Näitä ominaisuuksia on myöhemmin mahdollista muokata, jos tarvetta tulee. Erilaisten karttojen, kuten maailmankartan tai jonkin asunnon kartan, tekeminen tapahtuu samoja tapoja noudattaen, grafiikat vain ovat erilaiset. (RPG Maker Tutorials 2014.)



KUVA 6. Ikkuna, jossa määritetään kartan ominaisuudet

Tämän jälkeen työskentelyalueelle aukeaa kartta, jonka koko näkyy shakkiruutukuviona. Ruutukuvio viittaa läpinäkyvyyteen. Vasemmalla ylhäällä sijaitsevat käytössä olevat laattagrafiikat, jotka valittiin karttaa luotaessa. Nämä näkyvät kuvassa 7. Kuvassa 8 taas ovat työkalut, joilla laattagrafiikat asemoidaan halutulla tavalla. Piirtotyökalulla grafiikkaa asemoidaan ruutu kerrallaan. Neliö- ja ympyrätyökaluilla aina valittu alue täytetään halutulla kuviolla. Lisäksi löytyy myös ämpärityökalu, joka täyttää koko alueen valitulla grafiikalla. Tummalta ympyrältä näyttävällä työkalulla voidaan poistaa tai lisätä varjot esimerkiksi rakennuksista. Työkalun koko on vain ¼ tavallisesta 32 x 32 pikselin ruudusta, jotta varjot näkyisivät oikein. (RPG Maker Tutorials 2014.)



KUVA 7. Laattagrafiikat



KUVA 8. Piirtotyökalut

Karttaa tehtäessä on järkevintä rakentaa se alhaalta ylöspäin. Koska perspektiivi on viistosti ylhäältä alaspäin kuvattu, kannattaa nousevat elementit, kuten mäet, sijoittaa kasvavassa järjestyksessä alhaalta ylös. Tämä on helpointa, kun halutaan korkeuseroja. Näitä on mahdollista luoda myös toisinpäin, mutta se on huomattavasti hankalampaa. (RPG Maker Tutorials 2014.)

Siirryttäessä ulkotilasta sisätiloihin on hyvä muistaa asemoida oviaukko samaan kohtaan kuin missä se näkyi rakennuksen ulkopuolella. Oviaukon paikan äkillinen vaihtuminen voi hämätä pelaajaa ja tehdä pelaamisesta hankalaa. Kopioimista vaativat kohdat tehdään maalaamalla hiiren oikealla kopioitava alue. Tämän jälkeen kopioitua kohtaa lisätään hiiren vasemmalla napilla. Rumat polun liittymiskohdat voidaan siistiä kopioimalla hiiren oikealla napilla ja shift pohjassa toisesta kohdasta sopiva alue ja lisäämällä se klikkaamalla hiiren vasemmalla napilla pitäen samalla shift pohjassa. Lisäksi siltoja rakennettaessa on hyvä pitää shift painettuna, jotta esimerkiksi sillan alle jäävä vesi ei muutu nurmeksi. (RPG Maker Tutorials 2014.)

Kun peruselementit, kuten rakennukset ja kulkureitit, on saatu tehtyä, voidaan lisätä puusto ja koriste-esineet. Puiden asettelun kanssa saattaa kuitenkin esiintyä näkyvyysongelmia, kuten kuvassa 9, kun halutaan eri puulajeja lomittain. Tämä ongelma on kuitenkin mahdollista korjata. (RPG Maker Tutorials 2014.)



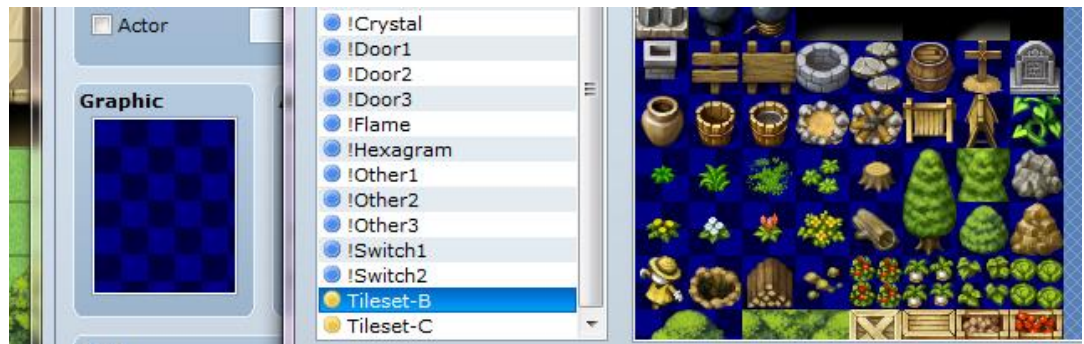
KUVA 9. Korjattava ongelma. Puut eivät asetu siististi lomittain

Ongelma on korjattavissa luomalla kohtaan tapahtuma eli event. Tämä tapahtuu ensin siirtymällä tapahtumien työstötilaan joko painamalla F6 tai klikkaamalla työkaluvalikosta hahmon näköistä kuvaketta kuvassa 10. (RPG Maker Tutorials 2014.)



KUVA 10. Työskentelytilat vasemmalta oikealle; kartta, tapahtumat ja toiminta-alueet

Tämän jälkeen hiiren oikealla painikkeella klikataan muokattavaa ruutua ja valitaan New Event. Avautuneesta ikkunasta klikataan shakkiruutukuviota, jonka yläpuolella lukee Graphic. Tämä avaa jälleen uuden ikkunan, josta voidaan valita puuttuva tapahtumagrafiikka tarvittavaan kohtaan, kuten kuvassa 11 on esitetty. Tämä korjaa puiden viallisen näkymän. Lisäksi tätä kautta voidaan lisätä kävelytehosteet samoin kuin vesiputouksen tai soihtujen liekit. Lopuksi karttaan lisätään varjot siirtymällä takaisin kartta-työskentelytilaan ja valitsemalla tummalta ympyrältä näytävä varjojen piirtotyökalu. (RPG Maker Tutorials 2014.)



KUVA 11. Alla tapahtumaikkuna ja päällä tapahtumagrafiikoiden ikkuna

5.2 Hahmojen luonti

Sekä pelattavat että ei-pelattavat hahmot luodaan Databasen eli tietokannan kautta. Suurin osa tietokannan osioista keskittyy pelattavien hahmojen ominaisuuksien luomiseen. RPG Makerista löytyy oletuksena kolme pääresurssia eli hahmon käyttöpisteet ja kuusi tilastoa eli statia. Näitä on mahdollista tehdä itse lisää koodaamalla. Kolmea pääresurssia kutsutaan lyhenteillä HP, MP ja TP. HP kertoo, kuinka paljon iskuja hahmo voi ottaa vastaan ennen menehtymistä. MP:t ovat pisteitä, joita käytetään loitsujen tekemiseen, ja TP:n avulla käytetään opittuja taitoja. Nämä kaikki ovat uusiutuvia varoja. Kuusi päätilastoa ovat nimeltään attack eli hyökkäys, defense eli puolustus, magic attack eli magiahyökkäys, magic defense eli magiapuolustus, agility eli ketteryys ja luck eli onni. Näistä kuudesta neljää ensimmäistä hyödynnetään kaavoissa, jotka laskevat vahingon tuoton. Ketteryys vaikuttaa vuoroihin taistelussa ja onni todennäköisyyteen, että isku aiheuttaa jonkin tilan, esimerkiksi myrkytyksen. (RPG Maker Tutorials 2014.)

Lisäksi on vielä neljä pienimuotoisempaa hahmotilastoa, jotka ovat HIT, EVA, TGR ja CRI. HIT ilmoittaa todennäköisyyden sille, että hyökkäys osuu kohteeseen. EVA taas kertoo, millaiset mahdollisuudet hahmolla on väistää toisen hyökkäys. TGR kertoo todennäköisyyden, että hyökkäys kohdistuu tiettyyn hahmoon. CRI ilmoittaa mahdollisuuden iskeä kriittinen osuma. (RPG Maker Tutorials 2014.)

Tärkeintä näiden eri ominaisuuksien kanssa on säilyttää yhtenäisyys, jotta peli ei pirstoutuisi ja pelaaminen muuttuisi turhauttavaksi. Hyviä pohjasääntöjä ovat esimerkiksi, että aseenkäyttötaidot käyttävät aina TP:tä hyökkäämiseen sekä puolustamiseen. Magiankäyttötaidot taas käyttävät MP:tä maagiseen hyökkäyksen ja puolustukseen. (RPG Maker Tutorials 2014.)

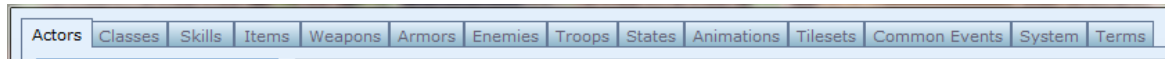
Hahmoista on hyvä tehdä mahdollisimman toisistaan poikkeavat niin luonteiltaan, ominaisuuksiltaan kuin myös taistelutavoiltaan, jotta hahmojen rakentaminen olisi pelatessa pääosassa. Myös dialogi on mielenkiintoisempaa, kun kaikki hahmot eivät jaa samanlaista maailmankatsomusta. (RPG Maker Tutorials 2014.)

Kun hahmojen pohja on taustoja ja kaikkia ominaisuuksia myöten suunniteltu, on aika siirtää nämä suunnitelmat RPG Makeriin. Tämä tapahtuu avaamalla Database eli tietokanta joko painamalla F9 tai klikkaamalla kuvassa 12 näkyvää oranssilla korostettua kuvaketta. (RPG Maker Tutorials 2014.)



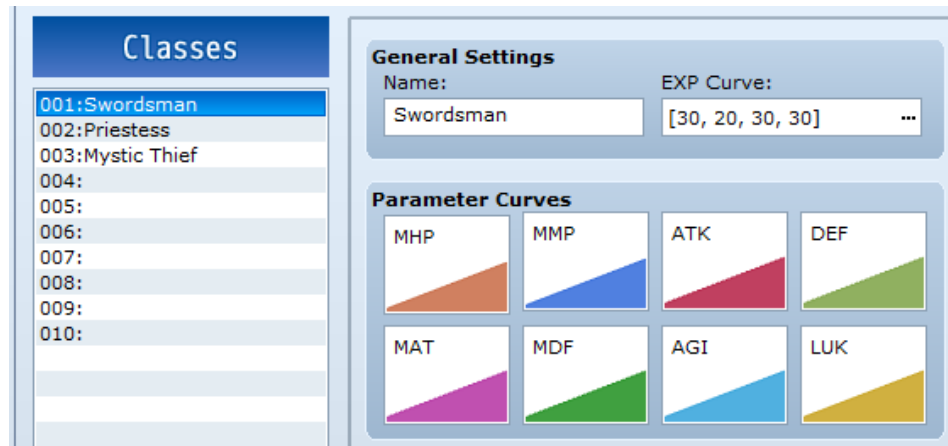
KUVA 12. Database valittuna

Hahmojen työstön voi aloittaa haluamaltaan välilehdeltä. Kuvassa 13 näkyvältä tietokannan välilehdiltä käydään läpi kohdat Classes, Actors ja Skills. (RPG Maker Tutorials 2014.)



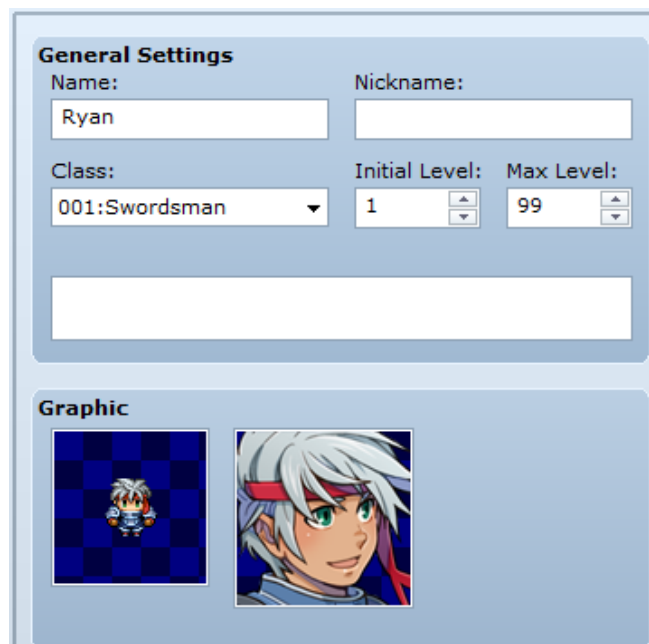
KUVA 13. Tietokannan kaikki välilehdet

Luokkia käsittelevällä välilehdellä säädetään hahmon hyökkäys- ja puolustus ominaisuudet. Kuvassa 14 näkyvät vasemmalla listassa ne luokat, joita pelissä tullaan käyttämään. Tuplaklikkaamalla yhtä kuvassa 12 näkyvää käyrää päästään säätämään sen käyrän ominaisuuksia tarkemmin. Nämä käyrät määrittävät kunkin hahmon ominaisuuksien kasvun per saavutettu taso. Käyriä on mahdollista säätää joko manuaalisesti tai käyttää pikanappeja, jotka on merkitty kirjaimilla A, B, C, D ja E. A viittaa maksimiarvoon ja E minimiarvoon. Käyrää voidaan säätää myös komennolla Generate Curve, jossa syötetään alkutason ja lopputason tilastoarvot. Näiden perusteella ohjelma laskee hahmolle uuden käyrän. (RPG Maker Tutorials 2014.)



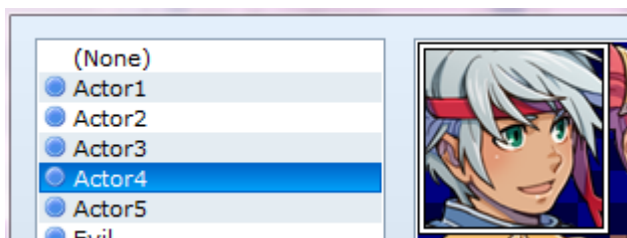
KUVA 14. Käsittelyssä Swordsman-luokka

Tämän jälkeen voidaan Actors-välilehdellä määrittää hahmojen grafiikat ja yleiset asetukset, kuten nimi, luokka ja tasot. Grafiikat haetaan tuplaklikkaamalla kuvassa 15 näkyvää shakkiruutua. Ruuduista pienempi sisältää hahmon grafiikat pelimaailmassa. Nämä ovat kahdentoista kuvan sarjoja, joiden avulla voidaan kuvata hahmon liikkuminen kaikista neljästä eri suunnasta. Isompi ruutu sisältää kuvan hahmon kasvoista, jotka näkyvät aina välinäytöksissä, kun hahmot keskustelevat. (RPG Maker Tutorials 2014.)



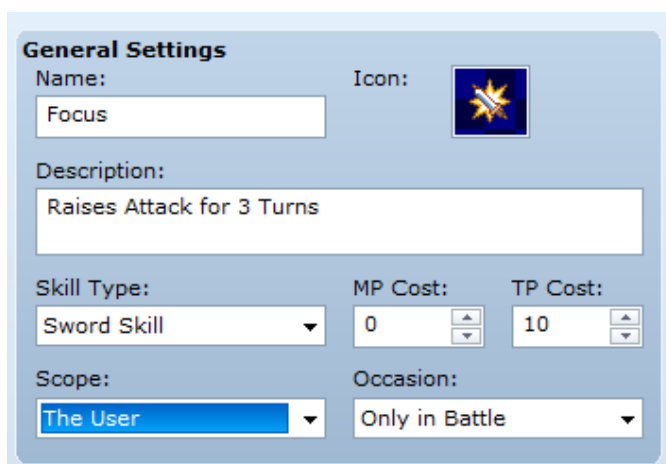
KUVA 15. Hahmon yleisten tietojen täyttö ja grafiikoiden asetus

Sekä kasvokuva että liikegrafiikat joudutaan hakemaan erikseen, mutta ne on onneksi järjestetty niin, että molemmat löytyvät samoista kohdista. Tämä näkyy kuvassa 16, jossa on valittu kasvokuva valikon kohdasta Actors4. Tästä kohdasta on valittu ensimmäiset kasvot. Näillä samoilla koordinaateilla voidaan hakea täsmälvät liikegrafiikat. (RPG Maker Tutorials 2014.)



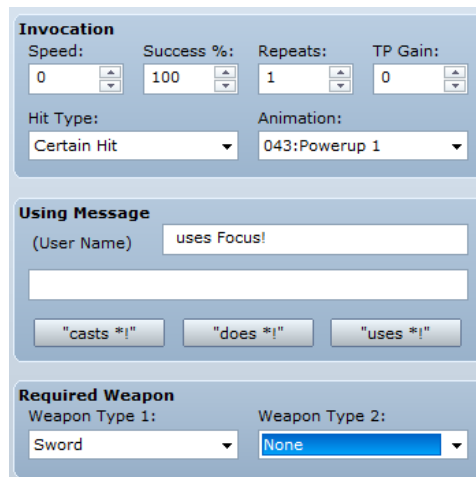
KUVA 16. Kasvokuvan valinnan jälkeen samoilla koordinaateilla haetaan liikegrafiikat

Kun hahmojen perusasetukset ovat kunnossa, voidaan siirtyä hahmojen taitojen määrittelyyn. Riippuen eri aseiden määrästä voidaan ennen taitojen määrittämistä joutua käymään Terms eli ehdot- välilehdellä. Tällä välilehdellä määritellään kohdassa Skill Types kaikkien eri aseiden taitoryhmät. Näiden alle voidaan ryhmitellä joukoittain yksittäisiä taitoja käytettäväksi niin pelattaville hahmoille kuin vihollisille. Taitoja käsittelevällä sivulla löytyvät perusasetukset, joissa annetaan nimi, kuvake, kuvaus, tyyppi, se, paljonko käyttö maksaa, keneen se kohdistuu ja missä tilanteessa sitä käytetään. Nämä kohdat näkyvät kuvassa 17. (RPG Maker Tutorials 2014.)



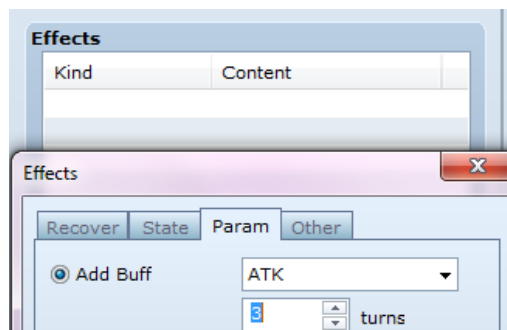
KUVA 17. Taidon perusasetukset

Perusasetusten alla olevat kohdat määrittävät sen, kuinka monta kertaa taitoa voidaan käyttää taistelun aikana sekä kuinka todennäköisesti isku osuu. Lisäksi tässä kohtaa asetetaan taidon animaatio. Nämä määrittelyt näkyvät kuvasta 18. Tämän kohdan alta löytyvät osat määrittelevät ruudulle ilmestyvän viestin taitoa käytettäessä ja sen, mitä asetta hahmon täytyy käyttää sillä hetkellä. (RPG Maker Tutorials 2014.)



KUVA 18. Taidon lisämäärittelyt

Effects-kohdassa määritetään taito varsinaisesti. Tätä kautta voidaan määrittää paljon muitakin taitoja. Määritys tapahtuu tuplaklikkaamalla yhtä tyhjästä riveistä, joka avaa uuden ikkunan. Tässä ikkunassa mennään Param-välilehdelle, jossa aktivoidaan kohta Buff eli tehoste ja merkitään, mihin parametriin se vaikuttaa ja kuinka monta vuoroa se kestää. Nämä näkyvät kuvassa 19. (RPG Maker Tutorials 2014.)



KUVA 19. Effects- kohta avoinna ja taidon vaikutukset merkittynä

Taitoja käsittelevällä välilehdellä on myös kohta nimeltä Damage, joka määrittää iskun aiheuttaman vahingon määrän, mutta voidaan myös käyttää toipumiseen. Kuvassa 20 näkyvällä Quick-napilla voidaan tuottaa nopeasti laskukaava, joka aiheuttaa halutun vaikutuksen kohteessa. Tällainen vaikutus voi olla esimerkiksi HP:n menettäminen asteittain ensimmäisen iskun jälkeen, vaikka toinen osapuoli ei enää hyökkäisikään. (RPG Maker Tutorials 2014.)

Damage

Type: HP Drain Element: Dark

Formula:
20 + a.mat * 2 - b.mdf * 2

Variance: 20 Critical: Yes Quick...

KUVA 20. Laskukaavan luonti hyökkäystä tai toipumista varten

Lopuksi kun kaikki halutut taidot on luotu, siirrytään takaisin luokkia käsittelevälle välilehdelle. Tällä välilehdellä taidot yhdistetään omiin luokkiinsa ja muun muassa kerrotaan, millä tasolla jokin taito tulee hahmolle käyttöön. Tämä tapahtuu tuplaklikkaamalla tyhjää riviä Skills-kohdassa käyrien alapuolella. Avautuvaan ikkunaan merkitään taso, jolla taito aktivoituu, ja se, mikä taito on kyseessä. Nämä kohdat näkyvät kuvassa 21. (RPG Maker Tutorials 2014.)

Skills

Level	Skill	Note

Skill

Level: 1 Skill to Learn: 001:Attack

Note:

OK Cancel

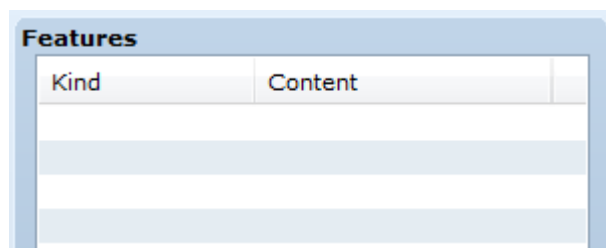
KUVA 21. Taitojen yhdistäminen hahmojen luokkiin ja aktivoiminen

Tällä samalla tavalla pystytään luomaan viholliset ja niille ominaiset hyökkäykset, joita he käyttävät taisteluissa pelin sankareita vastaan. (RPG Maker Tutorials 2014.)

5.3 Varusteet ja muut objektit

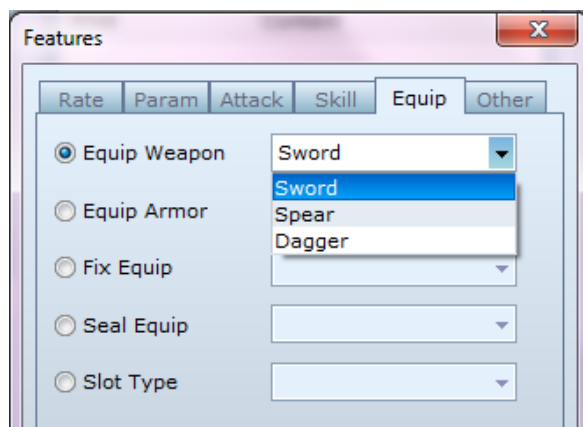
Varusteilla on kaksi päätehtävää roolipeleissä. Ensimmäisenä on tehdä hahmosta voimakkaampi vihollisia vastaan. Tämä on yleensä verrattain helppo saavuttaa ja aina uuteen kaupunkiin tultaessa tarkistetaan kauppiaat läpi parempien varusteiden toivossa. Toisena tarkoituksena varusteilla on tehdä hahmoista yksilölliset. Tämä vaatii enemmän työstöä, koska näiden esineiden tehojen kasvu ei ole lineaarista ja erilaiset saman tason varusteet sisältävät erilaiset ominaisuudet. Varusteet voidaan määrittää joko niin, että kaikki voivat käyttää kaikkia, tai niin, että kaikille on omat varusteryhmänsä, joita muut hahmot eivät voi käyttää. Kun hahmojen aseluokat ja varusteluokat on saatu päätettyä ja jaettu, voidaan siirtyä luomaan itse varusteita. (RPG Maker Tutorials 2014.)

Ensin palataan Terms-välilehdelle tekemään ryhmät eri asetyypeille ja haarniskatyypeille. Näiden luominen tapahtuu samaan tapaan kuin taitoryhmien tekeminen. Kun tämä on suoritettu, voidaan halutut ase- ja haarniskatyypit määrittää hahmoille Actors-välilehdellä olevalla Features eli ominaisuusosiolla, joka näkyy kuvassa 22. Nämä yhdistelyt on myös mahdollista suorittaa Classes-välilehden kautta. (RPG Maker Tutorials 2014.)



KUVA 22. Hahmojen ase- ja varustetyyppien määrittelyyn käytettävä lista

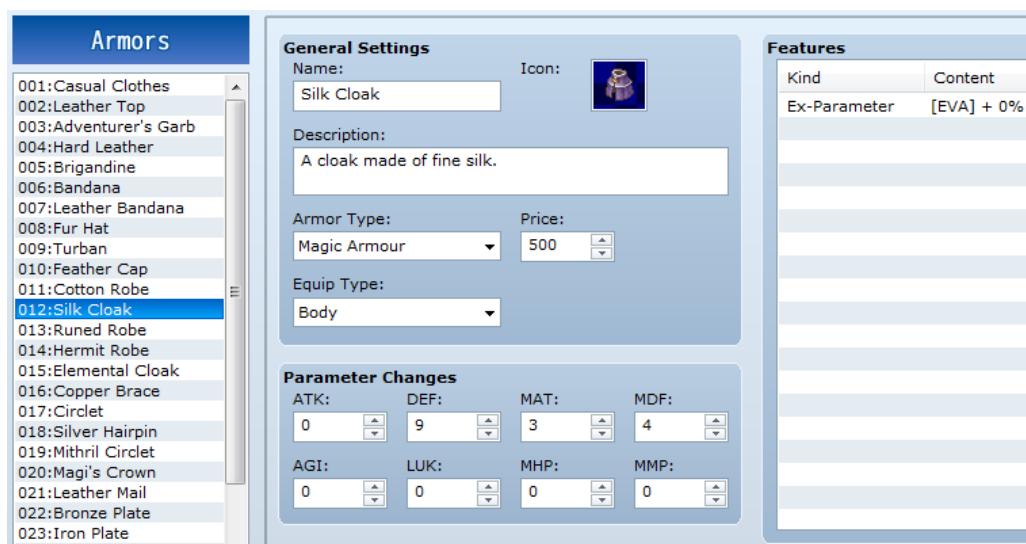
Varustetyypit määritetään hahmoille samaan tapaan kuin muidenkin tämäntyyppisten listojen kanssa. Tuplaklikataan ensin tyhjää riviä, mikä avaa uuden ikkunan. Tästä ikkunasta valitaan Equip-välilehti, eli tällä välilehdellä kerrotaan, mitä aseita ja muita varusteita kyseinen hahmo voi käyttää. Kuvassa 23 valitaan hahmolle varusteeksi miekka. (RPG Maker Tutorials 2014.)



KUVA 23. Valitaan hahmolle käytettävä aseluokka

Tämän jälkeen tarvitsee yhdistää asetyyppi ja siihen kuuluvat taidot toisiinsa. Se tapahtuu klikkaamalla uutta riviä ja siirtymällä kuvassa 21 näkyvän Equip-välilehden vieressä olevalle Skill-välilehden kohdalle ja lisäämällä siellä samalla tavalla miekkataito kuin Equip-välilehdellä on tehty. Nämä tehdään kaikille hahmoille. Tämän jälkeen voidaan Param-välilehdellä muun muassa määrittää lisäominaisuuksia, jotka liittyvät tiettyihin taitoihin. (RPG Maker Tutorials 2014.)

Aseet ja haarniskat luodaan Weapons- ja Armors-välilehdillä. Niissä määritellään yleisasetuksia, kuten ulkonäkö, nimi, kuvaus, hinta ja se, mihin tarkoitukseen se tulee hahmolla. Parametrien kohdalla voidaan määritellä aseiden tai haarniskan perusominaisuuksia, kuten iskuvoimaa ja puolustusta. Lisäksi kohdassa Features voidaan määritellä vaihtoehtoisia lisäominaisuuksia, joita aseessa tai haarniskassa on. Kuvassa 24 on esiteltynä Armors-välilehti asetuksineen. (RPG Maker Tutorials 2014.)



KUVA 24. Armors-välilehti ja siinä näkyvän yksittäisen varusteen asetukset

Tällä samalla periaatteella luodaan lisäksi myös muut käytettävät objektit, joita hahmo käyttää pelissä. Nämä ovat yleensä kertakäyttöisiä tavaroita, joilla hahmo parantaa tilastollisia arvojaan kuten HP:tä tai MP:tä. (RPG Maker Tutorials 2014.)

5.4 Taistelumekaniikka

Taisteluissa on tärkeää, että ne ovat sopivan haasteellisia. Muuten peli muuttuu lähinnä interaktiiviseksi elokuvaksi. Roolipelien haasteet ovat lähinnä erilaiset taistelut ja pulmat. Toinen tärkeä seikka taisteluissa on edistyminen. Hahmojen voittaessa taisteluita he kerryttävät kokempuspisteitä ja rahaa. Näiden avulla hahmot saavuttavat uusia tasoja ja pystyvät ostamaan parempia varusteita. Taistelut voivat myös edistää tarinaa. Tällaisia ovat esimerkiksi niin sanotut pomotaistelut, jossa vastassa on yksi normaalia haastavampi vihollinen. (RPG Maker Tutorials 2014.)

Viholliset luodaan tietokannan eli Databasen Enemies-välilehdellä. Tältä sivulta löytyy valmiita vihollisia. Myös omien vihollisten luonti on mahdollista. Sivulla määritellään vihollisen ulkonäkö, nimi, hyökkäys- ja puolustusasetukset, palkkio tuhoamisesta, mahdolliset tavarapudotukset ja hyökkäyskuvio. Troops-välilehdellä voidaan ryhmitellä, montako vihollista yhdessä taistelussa tulee kerralla vastaan ja ovatko viholliset kaikki samanlaisia vai eri lajeja. Lisäksi tällä sivulla määritellään erilaiset tapahtumat itse taistelun sisällä, kuten esimerkiksi

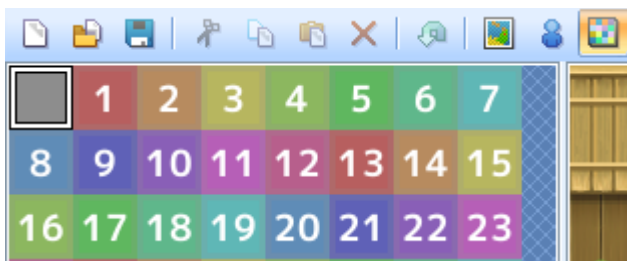
vihollisen dialogi. Tällä sivulla myös testataan hahmon kehittymistä vihollisiin nähden. Jos pelaaminen muuttuu nopeasti liian helpoksi, voidaan Enemies- välilehdellä muokata vihollisen ominaisuuksia, jotta saataisiin haastavampi taistelu. Vihollisista kannattaa suunnitella erityyppisiä ominaisuuksiltaan, vahvuuksiltaan ja hyökkäystyyleitään. Tämä tuottaa enemmän vaihtelua pelaamiseen. Vihollisista onkin hyvä muodostaa taulukko, josta näkyy, mitä vihollisia milläkin alueilla on ja millaisia ryhmiä ne muodostavat. (RPG Maker Tutorials 2014.)

Kun yhdelle kartalle halutaan määrittää tiettyntyyppiset viholliset tiettyntyyppisille alueille, käytetään Region ID:tä eli aluetunnistetta. Tämä aktivoidaan joko painamalla F7 tai klikkaamalla monivärisistä ruuduista koostuvaa kuvaketta, joka näkyi aiemmassa kuvassa 10. (RPG Maker Tutorials 2014.)



KUVA 10. RegionID oikealla

Tämä avaa vasemmalle näkyviin väriruudukon, joka näkyy kuvassa 25. Näitä ruutuja käytetään samalla tavalla kuin kartan laattagrafiikoita, eli haluttu alue, esimerkiksi ruoho, maalataan tietyllä numerolla, joka edustaa tiettyä vihollisryhmää. Tämän jälkeen vaihdetaan käyttöön toinen numero ja sillä taas maalataan tietyt alueet, esimerkiksi metsät. Näin toimitaan, kunnes kaikki alueet on käyty läpi. Joitan kohtia voidaan jättää tyhjiksi vihollisista, jos halutaan välillä välttyä turhilta taisteluilta. Esimerkiksi tiet voidaan jättää vapaaksi vihollisista. (RPG Maker Tutorials 2014.)



KUVA 25. Region ID eli aluetunnisteet

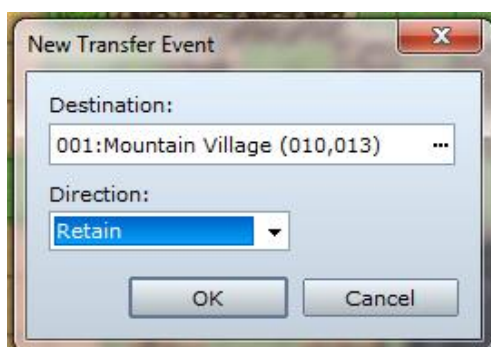
Hahmoilla täytyy myös määrittää kokemuskäyrä. Sopiva käyrän määrittäminen vaatii paljon pelitestausta, jotta pelistä saadaan sopivan haasteellinen. Lisäksi hahmot saavuttavat pelissä yleensä virstanpylväitä tietyillä tasoilla. Näitä ovat yleensä uusien alueiden aukeaminen tai isomman vihollisen kohtaaminen. Helpointa on ensin testata, montako taistelua joudutaan käymään läpi, kun pyritään suoraan kohteeseen. Suurin osa pelaajista ei kuitenkaan pelaa tällä tavalla, joten saatua taisteluiden lukumäärää kannattaa kasvattaa 20 %, jolloin päästään suurin piirtein haluttuun taistelumäärään. Koska tiheästi tapahtuvat taistelut saattavat kuitenkin turhauttaa pelaajaa, on kätevintä lisätä välimatkaa lähtöpaikan ja kohteen välillä. Jotta estetään pelaajan juokseminen alusta suoraan loppuun, voidaan matkan varrelle muodostaa este. Tämä este vaatisi pelaajaa esimerkiksi keräämään tietyn määrän jotain tavaraa vihollisilta, mikä pakottaisi pelaajan oleilemaan alueella niin kauan, kunnes tehtävä on suoritettu. (RPG Maker Tutorials 2014.)

Viholliset saadaan määriteltyä omille alueilleen avaamalla kartan ominaisuudet eli klikkaamalla karttaa hiiren oikealla näppäimellä ja valitsemalla Map Properties. Toinen vaihtoehto on klikata kartan nimeä ja painaa välilyöntiä. Tässä ikkunassa näkyy oikealla Encounters-niminen lista, joka tarkoittaa kohdattavia vihollisia. Tuplalinkkaamalla yhtä saraketta avataan uusi ikkuna, jossa kerrotaan, mitä vihollisjoukkoa käytetään, kuinka usein se tulee vastaan, ovatko ne koko kartalla vai jollain tietyllä alueella. Näin tehdään kaikkien vihollisten kanssa, joita kartalla tulee olemaan. Kuvassa 26 näkyy avattuna Encounters-ikkuna. (RPG Maker Tutorials 2014.)



KUVA 26. Encounters-ikkunassa sijoitetaan viholliset kartalle

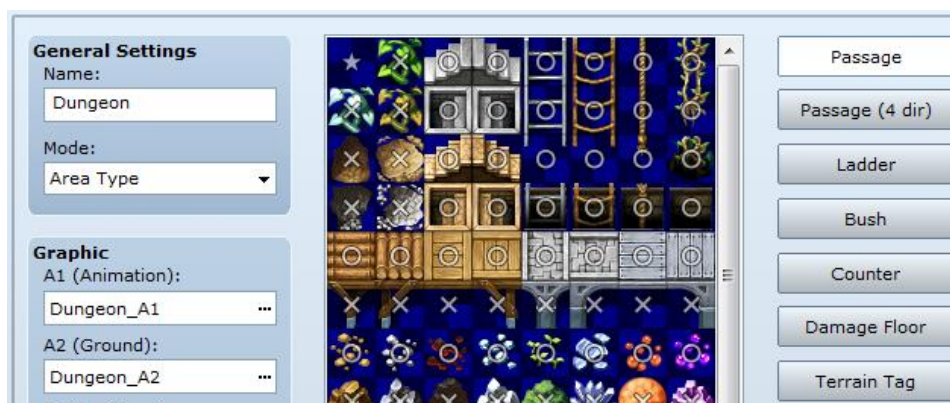
Jotta peliä olisi mahdollista testata tässä vaiheessa, täytyy joitain karttoja yhdistää. Tämä tapahtuu siirtymällä ensin takaisin Event-kerrokselle. Tämän jälkeen kartan päällä halutussa siirtymiskohdassa klikataan hiiren oikeaa näppäintä ja valitaan kohdan Quick Event Creation alta kohta Transfer. Tämä avaa uuden ikkunan, jossa kerrotaan, mihin karttaan hahmo siirtyy ja mihin kohtaan hän kartalla päätyy. Lisäksi tässä ikkunassa voidaan kertoa, mihin suuntaan hahmo seisoo uudella kartalla. Transfer eli siirtoikkuna näkyy kuvassa 27. Tämä toiminto suoritetaan kaikille sisäänkäynneille poistumisteille. (RPG Maker Tutorials 2014.)



KUVA 27. Transfer-ikkunassa yhdistetään kartat toisiinsa

Pelaajan ja liikkumisvälineiden aloituspisteet kartalla voidaan määrittää klikkaamalla hiiren oikealla haluttua aloituskohtaa ja valitsemalla kohdan Set as Starting Position alta joko pelaaja tai kulkuneuvo. (RPG Maker Tutorials 2014.)

Eri laattojen läpikulkumahdollisuutta muokataan Database-ikkunan Tilesets- eli laattagrafiikkaa käsittelevällä välilehdellä. Rasti kuvan päällä merkitsee, että sen päältä ei voi kävellä. Ympyrän kohdalla päältä kävely on sallittu. Tähti taas merkitsee sitä, että laatan alta voi kävellä. Oikeassa reunassa näkyvien nappien avulla voidaan muun muassa tehdä joistain pinnoista vahingoittavia tai tietystä suunnasta lähestyttäviä. Näistä on esimerkkinä kuva 28. (RPG Maker Tutorials 2014.)

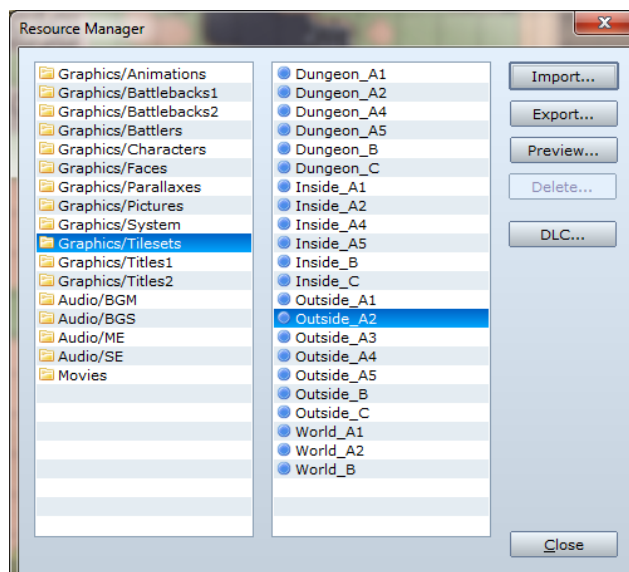


KUVA 28. Laattagrafiikoiden läpäisyn muokkaamiseen tarkoitettu Tilesets-välilehti

5.5 Oman grafiikan tuominen

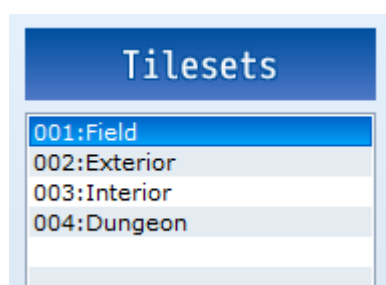
RPG Maker itsessään sisältää kattavan määrän grafiikoita niin karttoja, hahmoja kuin vihollisia ja taistelukohtauksia varten. Jos pelistä haluaa kuitenkin tehdä enemmän oman näköisen tai ohjelman tarjoamat grafiikat ovat puutteellisia, voidaan ohjelmaan tuoda itse luotuja pikseligrafiikoita. Grafiikoita tehtäessä kannattaa ottaa huomioon, mitä ruutukokoa pelissä käytetään. Oletuksena RPG Maker käyttää ruutukokoa, joka on 32 x 32 pikseliä. (RPG Maker Tutorials 2014.)

Omien grafiikoiden lisääminen lähtee siitä, että avataan ohjelman Resource Manager eli Resurssimanageri, joka löytyy Databasen vierestä kuvassa 10. Toinen vaihtoehto on painaa F10. Tämä avaa kuvassa 29 näkyvän ikkunan. (RPG Maker Tutorials 2014.)



KUVA 29. Resource Manager-ikkuna, jonka avulla tuodaan omat grafiikat ohjelmaan

Jos ollaan tuomassa esimerkiksi omia laattagrafiikoita, klikataan listasta kohta Graphics/Tilesets aktiiviseksi. Tämän jälkeen painetaan Import-nappia. Tämä avaa hakuikkunan, jolla käydään hakemassa omat grafiikat ja avataan ne. Kuvan 29 oikeanpuoleisessa listassa tuotu grafiikka näyttäytyisi punainen pallo nimen edessä. Kun tämä on suoritettu, avataan Database eli tietokanta. Sen jälkeen avataan Tilesets-välilehti ja vasemmalla näkyvän listan alareunassa klikataan nappia Change Maximum. Tämä muuttaa kuvassa 30 näkyvään listaan yhden uuden tyhjän kohteen. (RPG Maker Tutorials 2014.)



KUVA 30. Oletuksena olevat laattagrafiikkapaketit, joihin voidaan luoda lisää alareunan Change Maximum-komennolla

Kun tätä uutta tyhjää kohdetta tuplaklikataan, päästään antamaan sille haluttu nimi. Tämän jälkeen kohdassa välilehden kohdassa Graphics määritellään, mihin osioon kukin grafiikka kuuluu. Näitä osia ovat muun muassa animaatio, maasto, rakennukset ja seinämät. Tämä tapahtuu klikkaamalla kuvassa 28 näkyvää kolmen pisteen jonoa ja valitaan avautuneessa ikkunassa vastaavat grafiikat. Esimerkiksi Ground-kohtaan valitaan kaikki maastografiikat. Kun kaikki grafiikat ovat järjestyksessä ja omilla paikoillaan, voidaan niiden läpäisyominaisuudet määritellä klikkaamalla grafiikan päälle oikea merkki. Tämän jälkeen grafiikat ovat valmiita käytettäväksi. (RPG Maker Tutorials 2014.)

6 ESIMERKKIPELIN VIIMEISTELY

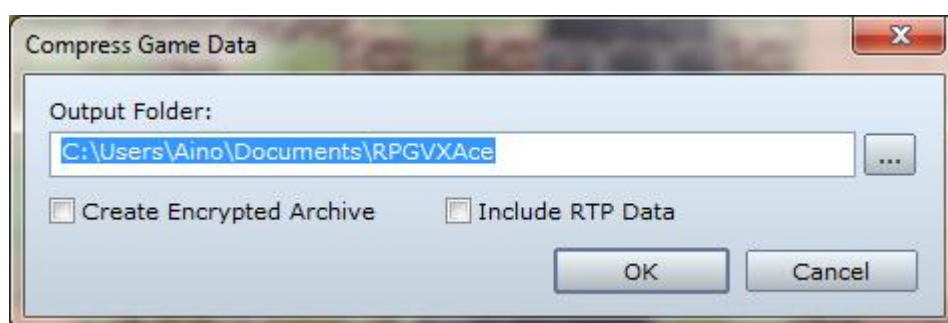
6.1 Pelin testaus ja virheiden korjaus

Kuten jo aiemmassa kappaleessa mainittiin, kannattaa peliä testata jo tuotantovaiheessa paljon. Testaamalla saadaan muun muassa tasapainotettua viholliset peliin sopiviksi ja myös hahmojen kehityskaaresta saadaan sopivaan tahtiin kehittyvä. (RPG Maker Tutorials 2014.)

Testatessa katsotaan mitä virheitä pelistä löytyy, jotta niiden määrä saataisiin minimoitua valmiissa pelissä. Lisäksi nähdään, ovatko jotkin kohdat pelissä liian hankalia tai pitkäveteisiä. Samalla nähdään myös mitkä kohdat toimivat hyvin. Toisissa testeissä kokeillaan sitä, miten hyvin tai huonosti pelin käyttöliittymä toimii. Kolmannen tyyppisessä pelin testauksessa pyydetään muita pelaamaan peliä ja katsotaan saavatko he pelistä sen kokemuksen, johon peliä tehtäessä tähdättiin. Testaajat ovat aluksi pelin kehittäjät ja tämän jälkeen mahdollisesti heidän kaverinsa. Näiden jälkeen tulevat kokeneet pelaajat ja lopuksi peliä testaavat sellaiset, joille peli ei ole millään tavalla tuttu. Lisäksi peliä kannattaa testauttaa eri paikoissa, kuten testauslaboratoriossa, julkisella paikalla ja kotona omalla koneella. Pelistä voidaan teettää testaamisen jälkeen yksinkertainen kysely, jossa pelaaja ilmaisee mielipiteensä pelistä. (Schell 2008, s. 393-395.)

6.2 Julkaisu

RPG Makerilla luotu peli on mahdollista julkaista sovelluksen tekijän tai muiden omilla yhteisösivuilla, josta pelaajat voivat ladata pelin omalle koneelleen. Tämän lisäksi pelin voi ladata pilvipalvelimelle ja jakaa linkkiä aiheeseen liittyvillä keskustelupalstoilla. Peliä voi myös polttaa CD:lle tai DVD:lle, tai sitä voi jakaa USB-tikun välityksellä. Jotta peliä on mahdollista lähteä jakamaan, tarvitsee valmis peli ensin pakata. Tämä tapahtuu menemällä kohtaan File tai tiedosto ja valitsemalla valikosta kohta Compress Game Data. Tämä avaa uuden ikkunan, joka näkyy kuvassa 31. (RPG Maker.net 2013; Steam-keskustelupalsta 2013.)



KUVA 31. Valmiin pelin pakkaaminen julkaisua varten

Tässä ikkunassa määritellään, mihin pakattu peli tallennetaan. Jos Create Encrypted Archive -ruutua klikataan, muut ohjelman omistavat pelaajat eivät pääse pelitiedostoihin käsiksi ohjelmallaan ja muuntelemaan niitä. Jos peliä ollaan jakamassa sellaisille pelaajille, jotka eivät omista RPG Maker VX Ace-ohjelmaa, klikataan silloin Include RTP Data -ruutua. Tällöin muutkin kuin ohjelman omistavat voivat pelata peliä. (Steam-keskustelupalsta 2013.)

7 YHTEENVETO

Tässä opinnäytetyössä käsiteltiin termin roolipeli historia ja sen jälkeen määriteltiin, mikä tekee roolipelistä sen, mikä se on. Tämän jälkeen esiteltiin RPG Maker VX Ace, joka on roolipelien tekemiseen keskittynyt edullinen ja helppokäyttöinen ohjelma. Ohjelman käyttämä koodikieli esiteltiin myös lyhyesti. Tätä ominaisuutta ei kuitenkaan ole ohjelmassa pakollista käyttää, ellei ole tarvetta luoda jotain erityistä ominaisuutta.

Pelin suunnittelu on luonnollisestikin tärkein osuus, kun peliä lähdetään tekemään. Erilaisia osa-alueita on paljon, joita täytyy ottaa huomioon. Näitä ovat esimerkiksi kohderyhmät, mitä peli sisältää aina tarinasta ympäristöön saakka ja millaisen kokemuksen pelin on tarkoitus tuottaa pelaajalle. Kun suunnittelu on lopulta saatu hyvälle mallille, voidaan lähteä työstämään itse peliä. Tässä tapauksessa opinnäytetyössä käsiteltiin teoriassa läpi, miten roolipeli luotaisiin käyttäen aiemmin mainittua ohjelmaa. Teoria kertoi yleisellä tasolla ohjelman eri komponenteista ja siitä, miten ne toimivat.

Tämän jälkeen, kun peli olisi valmis, lähdetään katsomaan pelitestauksen avulla, mitä tarvitsee vielä korjata ennen julkaisua. Testausta suoritetaan myös paljon, jotta pelistä saadaan mahdollisimman toimiva kokonaisuus. Julkaisualustoja peleille löytyy nykyään monia, yleisimmin käytettyinä erilaiset foorumit ja yhteisö-sivut. Kaiken kaikkiaan pelin tekeminen käsittää monta seikkaperäistä vaihetta ennen kuin voidaan nojata taaksepäin ja nauttia saavutuksista.

LÄHTEET

Painetut lähteet:

Manninen, T. 2007. Pelisuunnittelijan käsikirja: ideasta eteenpäin. Kustannus Oy Rajalla, Oulu.

Schell, J. 2008. The Art of Game Design: A Book of Lenses. Morgan Kaufmann Publishers, Burlington, MA 01803, USA.

Schick, L. 1991. Heroic Worlds: A History and Guide to Role-Playing Games. Prometheus Books, Buffalo, NY 14215, USA.

Sähköiset lähteet:

Barton, M. 2007a. The History of Computer Role Playing Games part 1 [viitattu 12.2.2014]. Saatavissa:

http://www.gamasutra.com/features/20070223a/barton_pfv.htm

Barton, M. 2007b. The History of Computer Role Playing Games part 2 [viitattu 12.2.2014]. Saatavissa:

http://www.gamasutra.com/features/20070223b/barton_pfv.htm

Barton, M. 2007c. The History of Computer Role Playing Games part 3 [viitattu 16.2.2014]. Saatavissa:

http://www.gamasutra.com/view/feature/129994/the_history_of_computer_.php?print=1

Barton, M. 2007d. What's a CRPG? Some Thoughts on CRPG Genres [viitattu 20.2.2014]. Saatavissa: <http://www.armchairarcade.com/neo/node/1123>

Fallout 2-wikia. 2014 [viitattu 7.2.2014]. Saatavissa:

http://fallout.wikia.com/wiki/Fallout_Wiki

Palmer, N. 2012. VX Ace: Make Your Own Game Tutorial I: Overview of Program Structure [viitattu 10.3.2014]. Saatavissa:

<http://blog.rpgmakerweb.com/tutorials/make-your-own-game-part-1/>

Wikipedia. 2013a. [viitattu 7.3.2014]. Saatavissa:

http://en.wikipedia.org/wiki/RPG_Maker_XP

RPG Maker.net. 2013. [viitattu 21.3.2014]. Saatavissa: <http://rpgmaker.net/>

RPG Maker Tutorials. 2014. [viitattu 22.3.2014]. Saatavissa:

<http://www.rpgmakerweb.com/support/products/tutorials>

RPG Maker VX Ace-esittely. 2014. [viitattu 15.3.2014]. Saatavissa:

<http://www.rpgmakerweb.com/products/programs/rpg-maker-vx-ace>

Ruby-ohjelmointikieli. 2006. [viitattu 27.2.2014]. Saatavissa: <https://www.ruby-lang.org/en/about/>

Wikipedia. 2013b. [viitattu 27.2.2014]. Saatavissa:

<http://fi.wikipedia.org/wiki/Ruby>

Steam-keskustelupalsta. 2013. [viitattu 22.3.2014]. Saatavissa:

<http://steamcommunity.com/app/220700/discussions/0/864977564197884259/>

Kuvalähteet:

Kuva 1. Ultima I pelikuva. 2011. [viitattu 10.4.2014]. Saatavissa:

<http://en.wikipedia.org/wiki/File:Ultima1-3.gif>

Kuva 2. Hero's Quest pelikuva. 2014. [viitattu 10.4.2014]. Saatavissa:

<http://www.mobygames.com/game/pc98/heros-quest-so-you-want-to-be-a-hero/screenshots/gameShotId,492368/>

Kuva 3. Fallout pelikuva. 2013. [viitattu 7.2.2014]. Saatavissa:

<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/1/1e/Fallout2-reactor.jpg>

Kuva 4. RPG Maker VX Ace työskentelyikkuna. 2014. [viitattu 15.3.2014]. Saa-

tavissa: <http://www.rpgmakerweb.com/products/programs/rpg-maker-vx-ace>

Kuvat 5-31. Kuvakaappauksia ohjelmasta. Aino Tunkkari. 2014. [viitattu

22.3.2014]. RPG Maker VX Ace. Lahden ammattikorkeakoulu.

